

**Univerzita Karlova**

**Filozofická fakulta**

Obecná teorie a dějiny umění a kultury, Filmová studia

# **Bakalářská práce**

Noemi Purkrábková

**Science fiction VR:**

**Technologická imaginace kyberpunkové filmové fikce**

Science Fiction VR:

Technological Imagination of Cyberpunk Film Fiction

Praha 2018

Vedoucí práce: doc. PhDr. Kateřina Svatoňová, Ph. D.

## **Poděkování**

Chtěla bych poděkovat především školitelce doc. PhDr. Kateřině Svatoňové, Ph. D. za veškerou ochotu, cenné rady a velkou trpělivost v usměrňování práce po celou dobu jejího vzniku. Zároveň bych ráda poděkovala Sylvě Truhlářové za pomoc s jazykovou korekturou textu, Jirímu za nekonečné debaty a všem ostatním za podporu.

**Prohlášení:**

*Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci vypracovala samostatně, že jsem řádně citovala všechny použité prameny a literaturu a že práce nebyla využita v rámci jiného vysokoškolského studia či k získání jiného nebo stejného titulu.*

V Praze, dne 14. srpna 2018

Noemi Purkrábková

## Abstrakt

Bakalářská práce vychází primárně ze dvou impulzů, které se těšily zvýšené pozornosti už v 90. letech, kdy se navzájem výrazně proplétaly na nové půdě kyberkultury. Tím prvním je všeobecný zájem o fikci, a zejména science fiction (SF), patrný především v rámci současných myšlenkových tendencí spekulativního realismu a akcelerationismu. Druhý pak představuje nedávný „návrat“ technologie virtuální reality (VR) do společenského povědomí. Text provazuje uvažování nad důležitostí fikce s diskurzem rané technologie VR, který ukazuje jako v mnoha ohledech výrazně projektivní, a zároveň zdůrazňuje konstitutivní roli filmové kyberpunkové fikce v utváření některých představ o potenciálu technologie. Práce postupně kontextualizuje uvažování nad vztahem SF a teorie, ukazuje, že fikce tvoří podstatnou součást našich poznávacích procesů, a ani SF tedy nemusí být pouze žánrovou kategorií, ale lze ho pojímat jako specifický typ spekulativní fikce o budoucnosti, jež má řadu styčných bodů s teoretickým uvažováním, a může se tak stát cenným nástrojem filosofie, a to především pokud usiluje o nahlédnutí něčeho zatím neznámého nebo radikálně nového. Konceptuální projekce, kterou SF vykonává, však nepředstavuje pouze pasivní zrcadlo společenských problémů nebo metodologický nástroj, ale do jisté míry i přímo aktivní sílu umožňující zhmotnit v přítomnosti něco skutečně budoucího. Schopnost fikce vytvářet nové představy a stávat se událostí se skutečným účinkem definovalo v 90. letech hybridní teoretické těleso Ccru jako *hyperstition*. Tuto koncepci práce propojuje s diskurzem rané VR, který tak dává i do kontextu některých současných úvah zdůrazňujících nutnost představovat si, i skrze fikci, odlišné budoucnosti. Z jedné strany problematicky projektivní povahu nenaplněných představ o technologii VR text ukazuje především jako podnětný moment radikální konceptuální projekce, v němž se intenzivně spájela teorie, technologie a populární filmová fikce a který tak v mnohém demonstruje potenciál SF pro imaginaci (nejen) technologických možností budoucnosti.

## Klíčová slova

virtuální realita, science fiction, hyperstition, technologická imaginace, teorie-fikce, kyberpunk, kyberkultura,

## **Abstract**

This bachelor's thesis draws primarily on two impulses, which both already enjoyed increased attention during the 1990s when they were significantly mutually intertwined in the new field of cyberculture. The first one is a general interest in fiction, and especially science fiction (SF), noticeable mainly within the framework of contemporary thinking tendencies of speculative realism and accelerationism. The second is expressed by the recent "comeback" of the technology of virtual reality (VR) into the public consciousness. The text links thinking about the importance of fiction together with the discourse of early VR technology, which is presented as in many ways strongly projective, and at the same time it underlines the constitutive role of cyberpunk film fiction in the creation of some of the ideas about its technological potential. The thesis contextualizes thinking about the relation of SF and theory, it shows that fiction makes a significant part of our cognitive processes and that SF also does not need to be reduced to a genre category but can be perceived as a specific kind of speculative fiction about the future, which shares a number of points of contact with theoretical reflection and can therefore function as a valuable tool for philosophy, especially if it seeks to theorize something yet unknown or radically new. But the conceptual projection done by SF does not represent only a passive mirror of society's problems or a mere methodological instrument, but to a certain extent also an active force able to embody something from the actual future within our present. The ability of fiction to create new ideas and to become an event with a real effect was defined in the 90s as *hyperstition* by a hybrid theoretical unit Ccru. The thesis connects this concept with the discourse of early VR, which is by that given into the context of some of the contemporary approaches emphasizing the necessity to imagine, also through fiction, different futures. The text therefore sees the problematically projective nature of the unfulfilled ideas about the VR technology primarily as a suggestive moment of radical conceptual projection in which theory, technology, and popular film fiction were intensively interconnected and which therefore in many respects illustrates the potential of SF for imagining the (not only) technological possibilities of the future.

## **Keywords**

Virtual Reality, Science Fiction, Hyperstition, Technological imagination, Theory-fiction, Cyberpunk, Cyberculture

# OBSAH

|   |    |
|---|----|
| ÚVOD  | 7  |
| 1. FIKCE JAKO METODA  | 10 |
| 1.1. Spekulace jako nástroj                                     | 10 |
| 1.1.1. Volná imaginace  | 10 |
| 1.1.2. Imaginativní vzlet                                       | 12 |
| 1.2. F/SF   | 14 |
| 1.3. Žánr   | 18 |
| 2. SF/SR: Ohledávání <i>velkých vnějšků</i>                     | 21 |
| 2.1. Cizí území   | 21 |
| 2.2. Vystrašená tvář  | 23 |
| 2.3. Nahodilá budoucnost  | 25 |
| 2.4. <i>Co kdyby?</i>   | 27 |
| 2.5. Myslet rozdílné budoucnosti                                | 29 |
| 3. SF JAKO AKTIVNÍ SÍLA   | 31 |
| 3.1. Spletité hierarchie  | 32 |
| 3.1.1. Všechno je Science Fiction                               | 32 |
| 3.1.2. Černé zrcadlo  | 34 |
| 3.2. T/F  | 36 |
| 3.3. Zpětnovazební smyčka                                       | 41 |
| 3.3.1. Implodovaná budoucnost                                   | 41 |
| 3.3.2. Obvody   | 43 |
| 3.3.3. <i>Hyperstition</i>                                      | 46 |
| 4. SF/VR  | 50 |
| 4.1. Příchod nové technologie                                   | 50 |
| 4.2. VR a kyberpunková fikce                                    | 53 |
| 4.3. SF/VR  | 58 |
| 4.3.1. Místa v kyberprostoru: trojdimenzionální vizualizace dat | 59 |
| 4.3.2. Intimita dialogu a hranice (kyber)těla                   | 64 |
| 4.3.3. Nové úrovně komunikace                                   | 69 |
| 4.4. <i>Hyperstition</i> VR                                     | 74 |
| 5. RADIKÁLNÍ IMAGINACE  | 77 |
| 5.1. Zašlý futurismus   | 77 |
| 5.2. Ztracený horizont budoucností                              | 78 |
| 5.3. Otevřená budoucnost  | 81 |
| SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY                                       | 86 |
| SEZNAM CITOVANÝCH FILMŮ   | 97 |
| OBRAZOVÁ PŘÍLOHA  | 98 |

## ÚVOD

Tato práce vychází primárně ze dvou impulzů, které se těšily zvýšené pozornosti už v 90. letech, kdy se navzájem výrazně proplétaly na nové půdě kyberkultury. Tím prvním je všeobecný zájem o fikci, a zejména science fiction (SF), patrný v rámci některých současných myšlenkových tendencí zařaditelných především do různorodých proudů spekulativního realismu a akcelerationismu. Druhý pak představuje nedávný „návrat“ technologie virtuální reality (VR). Spíše než o vyčerpávající shrnutí jednoho či druhého zde budu usilovat o načrtnutí určité linie, která by mohla do jisté míry popsat jejich vztah právě s důrazem na konceptuální projekci budoucnosti, a zároveň propojit některé rané představy o technologii i se současným uvažováním.

Text lze rovněž pomyslně rozdělit na dvě části: v prvních třech kapitolách se věnuje kontextualizaci současného zájmu o SF, od nastínění obecnějšího vztahu mezi fikcí a filosofickým či teoretickým uvažováním, přes použití SF jako specifické myšlenkové spekulace potřebné při střetu s něčím „novým“, až k uvažování o fikci jako plně aktivní síle, jejíž konceptuální projekce dokáže nejen promýšlet, ale i uskutečňovat. Následující dvě kapitoly pak propojují toto uvažování s diskurzem rané VR, v němž upozorňují především na roli SF, která je reflektována celkově i přímo na základě několika témat, jež při čtení dobových antologií a sledování filmů o VR vystupují nejvýrazněji do popředí. Text tak především poukazuje na to, do jaké míry tvořila technologie, jejíž běžné využití bylo v minulém tisíciletí velmi vzdálené, aktivní součást společenského povědomí a populární kultury. Rozdělení práce na dvě části je však cíleně narušováno a některá témata jsou postupně definována napříč celou prací, jelikož jejím záměrem není „aplikovat“ spekulativní přístupy na konkrétní situaci nebo číst určitým způsobem určité množství filmů, ale spíše uvést současné uvažování nad technologickou imaginací do vzájemného vztahu s představami o VR v rámci rané kyberkultury. Právě proto, že například současné akcelerationistické tendence na kybernetickou teorii-fikci Nicka Landa a Ccru v mnohém navazují, představují některé úvahy nejen nástroj analýzy, ale zároveň jeho předmět – jakýsi vracející se motiv, který dnes souběžně s technologií VR znovu zaznívá.

Chtěla bych se vyhnout snaze toto spojení jakkoli kauzálně či fakticky utvrzovat, mnohem spíš ho lze chápat jako určitý výchozí bod, do jisté míry spekulativní operaci, díky níž se můžeme podívat trochu novými očima i na nenaplněné představy, které tvoří značnou

část někdejších úvah o technologii. Jedním z důvodů vzniku tohoto textu byla totiž i snaha o vytvoření jistého odstupu od diskurzu rané VR, který stojí na mnohých předpokladech, jež se z dnešního pohledu zdají nerealistické až fantaskní. Je to ale především značná role populárního science fiction, která je na něm v mnoha ohledech pozoruhodná, a byla tak hlavní motivací pro propojení s teoretickými přístupy zabývajícími se (především epistemologickou) důležitostí SF a fikce obecně.

VR výrazně vystupovala i v kyberpunkové literatuře, jejíž vliv na představy o technologii je zmiňován poměrně často, zároveň s ní experimentovala i řada umělců a nepochybně se dotkla i dalších oblastí. V tomto textu se však budu věnovat výhradně představám vycházejícím z odborné literatury, a právě populární kyberpunkové filmové fikce, která představuje díky svému dosahu podstatnou součást jejich utváření v očích širší veřejnosti. Zároveň je u ní zpětná vazba s faktickým vědeckým výzkumem mnohem méně pravděpodobná než třeba v případě umělecké praxe, která neměla zdaleka takovou popularitu (a kde práce s VR nutně znamenala nacházet se jednou nohou na pozici programátora a znalce technologie). V průběhu práce postupně vymezím i přístup k filmové fikci, kterou zde budu nazývat kyberpunkovou, ačkoli k ní, podobně jako k celému SF, nebudu přistupovat jako k žánrové kategorii. Science fiction představuje v kontextu práce spíše myšlenkový postup, specifickou spekulativní fikci o budoucnosti (SF tak sice stojí především za science fiction, ale svým způsobem v sobě obsahuje i další varianty), než jakkoli stylově či esteticky definovatelný soubor pravidel. Rovněž kyberpunk je vnímán především jako typ SF zaměřující se na vliv technologie (a především kybernetiky, VR a biotechnologie)<sup>1</sup> na lidskou podstatu a společnost, než jako určitá tematická, vizuální nebo kostýmní praxe. Pro naše potřeby by se tedy za určující dala označit definice kyberpunku uvedená v knize *Cyberculture: Key Concepts*, která uvádí, že kyberpunk „pojednává o povaze a podstatě lidstva v budoucnosti, v níž užití VR a schopnost rozsáhle přetvářet lidské tělo umožňuje jedincům neustále se znovu-vynalézat (*re-invent*)“.<sup>2</sup>

Text záměrně vynechává řadu poměrně klasických témat (i filmů), jež jsou často předmětem rozborů kyberpunkové fikce (např. nahlížení kyberpunku s ohledem na městské struktury, zmnožení realit a otázku simulace jako nástroje ovládnutí, a do jisté míry i problematiku kyborga), a jelikož se soustředí primárně na představy a konceptuální projekce týkající se (budoucnosti) technologie VR, je řez, jenž provádí, poměrně odlišně orientovaný.

---

<sup>1</sup> David Bell, Brian D. Loader, Nicholas Pleace, Douglas Schuler, *Cyberculture: The Key Concepts*. New York/London: Routledge 2004, s. 39.

<sup>2</sup> Tamtéž.



Zároveň je nutné podotknout, že vychází zcela ze západního (a především anglofonního)<sup>3</sup> kontextu. Na vývoji VR se významně podílelo i Japonsko, kde se tématu dotýká například seriál *Serial Experiments: Lain* (シリアルエクスペリメンツレイン, 1998), a japonská kultura zároveň představuje významný prvek v estetice řady kyberpunkových filmů. Zahrnovat více kulturních kontextů a zkoumat jejich nuance však přesahuje téma i rozsah této práce, a navíc lze vzhledem k postupující globalizaci o řadě představ a filmů uvažovat skutečně v téměř celosvětovém měřítku.

V průběhu této dekády, a především v posledních několika letech, vyšla řada nových knih a sborníků, které se věnují právě roli fikce a/nebo SF v našich představách o budoucnosti i jejím faktickém budování (z antologií jmenujme např. *Fiction as Method* vydanou v tomto roce, *Futures and Fictions* z roku loňského, ale zčásti i u nás publikovanou *Reinventing Horizons* z roku 2016). Prvního oficiálního vydání se však dočkaly i některé starší texty reflektující či experimentující s pozicemi na pomezí teorie a fikce, ať už se jedná o disertační práci Marka Fishera nesoucí název *Flatline Constructs: Gothic Materialism and Cybernetic Theory-Fiction* (2018), sebrané texty experimentálního teoretického tělesa Ccru (*Writings 1997–2003*, 2017) nebo první souborné vydání textů Nicka Landa, jež se pod názvem *Fanged Noumena* dočkalo vydání již v roce 2011, a v roce 2012 byl poprvé přeložen do angličtiny např. i mnohem starší projekt *Vampyrotheuthis Infernalis* Viléma Flussera. Je tedy zcela zřejmé, že fikce se začala, možná nejvýrazněji od 90. let, těšit v myšlení značnému zájmu. Následující text z tohoto zájmu vychází – usiluje o řízený (a poměrně stručný) průřez tendencí fikce stávat se teorií a nutností teorie spojovat se s fikcí, s cílem nahlédnout díky diskurzu rané VR potenciál SF pro imaginaci (nejen) technologických možností budoucnosti.

---

<sup>3</sup> Většina raných textů o VR pochází od autorů z USA, některé pak z Evropy. V případě filmů jsou anglofonní všechny kromě snímku *Nirvana* produkovaného společností *Cechi Gori*, jehož originální znění je italské.

# 1. FIKCE JAKO METODA

Zatímco druhá a třetí kapitola se budou věnovat jasně orámovanému uvažování (v jednom případě poměrně nedávným myšlenkovým proudem, v případě druhém konkrétním pojmem), cílem této je především ve stručnosti poukázat na některé obecnější, předcházející nebo odlišné zdroje myšlení o science fiction (SF) ve vztahu k filosofii a teoretickému uvažování. Zároveň se zde pokusím jmenovat hlavní tendence v pojmání tohoto vztahu, vymezit tím pole, v němž se práce pohybuje, a zároveň určit, které pozice pro ni (ne)jsou relevantní.

## 1.1. Spekulace jako nástroj

### 1.1.1. Volná imaginace

Současný zájem o SF vychází především z jeho schopnosti představovat si „rozdílné a rozmanité budoucnosti (*multiple futures*)“<sup>4</sup> a sloužit do jisté míry jako prostředek posílení lidské imaginace. Širším rámcem této tendence tak je samotná diskuze o metodě poznávání (vedená převážně na poli filosofie vědy), respektive některé z postojů, jež zdůrazňují nutnost volné imaginace ve vztahu k filosofii, ale i v exaktní vědě. Ta je často obviňována z přílišné důvěry ve svou nepodmíněnou objektivitu, tedy z neschopnosti nahlédnout vlastní rámec a faktory, které jej konstituují.<sup>5</sup> Steven Shaviro proto uvádí, že věda rovněž potřebuje spekulativní vzlety, a protože v principu vyžaduje kolaboraci mnoha entit, nemůže být nikdy pouze doménou lidského ani ji nelze chápat jako plně racionální. Z toho důvodu jsou podle něj pokusy „umístit vědu na piedestal, radikálně ji oddělovat od jiných forem myšlení a snažení, tak hluboce pomýlené.“<sup>6</sup> Vědecká fakta tedy nejsou pouze dílem člověka, jejich konstrukce však navíc nikdy neprobíhá natolik objektivně, jak by se mohlo na první pohled zdát. Vědeckou pravdu totiž nenalézáme jako předem danou, ale je vždy konstruována, a tím pádem do procesu jejího utváření vstupuje řada faktorů, pod jejichž vlivem vědci předem dělí realitu na primární a sekundární,<sup>7</sup> tedy hledají vědeckou pravdu skrze optiku definovanou

---

<sup>4</sup> Henriette Gunkel, Ayesha Hameed, Simon O'Sullivan (eds.), *Futures and Fictions*. London: Repeater Books 2017, s. 7. Práce čerpá z velké části z anglicky psané literatury, překlady pojmů tak jsou, pokud není uvedeno jinak, provedeny mnou. Jak u pojmů, tak například u víceznačných slov či spojení, tedy často uvádím v závorce původní znění.

<sup>5</sup> Jak se jimi zabývají např. Bruno Latour nebo Isabelle Stengers.

<sup>6</sup> Steven Shaviro, *Discognition*. London: Repeater books 2016, s. 13.

<sup>7</sup> Palo Fabuš. *Ontologie aneb Je možné demokratizovat realitu samu?*. Praha: Šaloun, Ateliér hostujícího pedagoga. 7. 11. 2017.

často různými omezeními nebo společenským kontextem. Řada současných i starších<sup>8</sup> autorů tak tvrdí, že „věda by měla být chápána jako svého druhu fikce“<sup>9</sup> a že z výše zmíněných důvodů opozice mezi vědou a fikcí dnes již není možná. Někteří autoři však naopak upozorňují, že určitý stupeň spekulace je ve vědeckém výzkumu nezbytný.<sup>10</sup>

Ačkoli se jednotlivé přístupy zmiňované v této kapitole velmi liší co do doby vzniku, cílů i celkových postupů, spojuje je právě snaha vnášet do filosofického nebo teoretického uvažování i procesu vědeckého bádání „hru volné imaginace“,<sup>11</sup> jak ji nalézáme už u Alfreda N. Whiteheada. Imaginace či fabulace, jež jinak náleží spíše do sféry umění, jsou považovány za základní postup, jehož prostřednictvím lze vůbec objevovat něco nového.<sup>12</sup> Steven Shaviro proto v knize *Discognition* zdůrazňuje, že „empirická věda a racionální diskurz jsou z velké části spojitě s jinými způsoby cítění, chápání a vztahování se ke světu“, <sup>13</sup> mezi něž řadí např. umění, mýtus, náboženství nebo narativ.

Co shodně nalézáme u tak odlišných autorů jako je A. N. Whitehead, Vilém Flusser nebo Gilles Deleuze, je tedy především určité přehodnocování vztahu vědy, filosofie a umělecké intuice. Ať už se jedná o Whiteheadovo tvrzení, že „filosofie je příbuzná poezii“,<sup>14</sup> Flusserův názor, že všechny diskurzy by měly zviditelnit své fiktivní okolnosti, ale filosofický diskurz výrazněji než ostatní, protože byl poezii vždy blízko,<sup>15</sup> nebo Deleuzova slova, že filosofii nelze praktikovat nezávisle na vědě a umění, zatímco si nad nimi však „nemůže nárokovat žádnou nadřazenost.“<sup>16</sup> Tato nadřazenost je i předmětem kritiky tradiční filosofie v rámci Laurellovy non-filosofie, kterou rozvíjí mj. Simon O’Sullivan, když zdůrazňuje, že filosofie je jen „jedním módem myšlení po boku s dalšími: uměleckým, vědeckým nebo snad i zvířecím.“<sup>17</sup> Podobné nařčení z nadřazenosti, tentokrát však v případě vědy, nacházíme i u Flussera, když uvádí, že jeho pozice se bude lišit od té vědecké, protože

---

<sup>8</sup> Kromě tenencí posledních let nacházíme toto myšlení např. u A. N. Whiteheada, V. Flussera nebo G. Deleuze.

<sup>9</sup> Vilém Flusser, *Science Fiction. Vilém Flusser Studies*, č. 20. Dostupný na WWW: <<http://www.flusserstudies.net/sites/www.flusserstudies.net/files/media/attachments/hanff-science-fiction-en.pdf>> [vyšlo nedat.; cit. 21. 4. 2018].

<sup>10</sup> Steven Shaviro, *Discognition*. London: Repeater books 2016, s. 13.

<sup>11</sup> Alfred North Whitehead, *Process and Reality; an essay in cosmology*. New York: The Free Press 1978, s. 5.

<sup>12</sup> Nového v obecném smyslu, ale i v Deleuzově pojetí. Steven Shaviro. Novelty and Double Causality in Kant, Whitehead and Deleuze. In: Simon O’Sullivan, Stephen Zephke (eds.), *Deleuze, Guattari and the Production of the New*. NY/London: Continuum International Books 2008, s. 206.

<sup>13</sup> Steven Shaviro, *Discognition*. London: Repeater books 2016, s. 13.

<sup>14</sup> Alfred North Whitehead, *Modes of thought*, s. vii. in: Johan Siebers. *The method of speculative philosophy: an essay on the foundation of Whitehead’s metaphysics*. Kassel: Kassel university press 2002, s. 68.

<sup>15</sup> Gustavo Bernardo Krause: Science as Fiction, Vilém Flusser’s Philosophy, s. 1. Dostupný na WWW: <[http://www.brasa.org/wordpress/Documents/BRASA\\_IX/Gustavo-Krause.pdf](http://www.brasa.org/wordpress/Documents/BRASA_IX/Gustavo-Krause.pdf)> [vyšlo nedat.; cit. 2. 4. 2018]. Zde je třeba zmínit, že V. Flusser byl také básníkem. A jak píše Krause: „Básník-filosof jako Flusser píše tak, aby zviditelnil spekulativní podmínky svého uvažování s cílem vyvolat a rozvinout nová myšlení“. Tamtéž, s. 4.

<sup>16</sup> Gilles Deleuze, *Difference and repetition*. New York: Columbia University Press c1994, s. xvi.

<sup>17</sup> Simon O’Sullivan, Non-philosophy and Art Practice (Or Fiction as Method). In: Jon K Shaw, Theo Reeves-Everson (eds.), *Fiction as Method*. Berlin: Sternberg Press 2017, s. 289. O’Sullivan dokonce uvádí, že u Laurella nacházíme přímo označení „philo-fictions“. Tamtéž, s. 284.

vědecké stanovisko by okamžitě zaujalo „objektivní“<sup>18</sup> pozici „plující nad světem a shlížející dolů na lidstvo.“<sup>19</sup> Pro potřeby tohoto textu je v rámci takto komplexní problematiky zcela postačující právě postoj, že (fiktivní) umělecké dílo má v nazírání světa stejnou hodnotu jako exaktní měření a že vážné disciplíny jako přírodní vědy nebo filosofie si z jeho postupů mohou nebo dokonce musí vzít příklad.

### 1.1.2. Imaginativní vzlet

„Pravá metoda objevování je jako let letadla. Začíná na půdě konkrétního zkoumání; vzlétne do tenkého vzduchu imaginativní generalizace; a opět přistane pro obnovené zkoumání  
zostřené racionální interpretací.“

– Alfred N. Whitehead

A. N. Whitehead uvádí, že největším nepřítelem výše popisovaného imaginativního vzletu je v přírodních vědách slepý empiricismus a baconovská metoda indukce, která, „pokud by byla důsledně následována, zanechala by vědu tam, kde ji nalezla.“<sup>20</sup> Jejím hlavním problémem je podle něj přílišná důvěra ve schopnost analyzovat přímou empirickou zkušenost, která nás při snaze o její popsání vždy vede za sebe samu a nelze ji tím pádem oddělit od širšího systému vztahů, jehož je vždy součástí. K nahlédnutí tohoto systému je nutná právě „metoda imaginativní racionalizace“.<sup>21</sup> V návaznosti na to Steven Shaviro tvrdí, že věda není pasivním objevem nebo skládáním faktů, které prostě jsou, ale že musí k věcem a procesům ve světě přistupovat aktivně. Jedině tak se může přiblížit jevům, které by se jí jinak neotevřely. Tento přístup je nutný právě proto, že „věci ve světě nejsou podřízeny našim měřítkům.“<sup>22</sup>

Shaviro píše, že Whiteheadův spekulativní proces je trochu podobný Peircově pojetí abdukce,<sup>23</sup> která představuje metodu stojící v kontrastu proti indukci i dedukci. I Arthur W. Burks tak v článku věnovaném této metodě popisuje, že je to „jediná logická operace, která

---

<sup>18</sup> Uvozovky v originále je zde jistě třeba chápat významotvořně.

<sup>19</sup> Vilém Flusser, Luis Bec, *Vampyroreuthis Infernalis: A Treatise, with a Report by the Institut Scientifique de Recherche Paranaturaliste*. Minneapolis: University of Minnesota Press 2012, s. 9.

<sup>20</sup> Alfred North Whitehead, *Process and Reality; an essay in cosmology*. New York: The Free Press 1978, s. 5. Ambicí práce není obsáhnout náročný komplex Whiteheadova myšlení, vychází hlavně ze sekundárních zdrojů, primárně ze Shavirova čtení Whiteheadovy filosofie, a v rámci *Process and Reality* především z kapitoly zaměřené na spekulativní filosofii.

<sup>21</sup> Tamtéž.

<sup>22</sup> Steven Shaviro, *Discognition*. London: Repeater books 2016, s. 12.

<sup>23</sup> Tamtéž, s. 13.

uvádí nějakou novou myšlenku; indukce totiž jen určuje a zhodnocuje a dedukce pouze rozvíjí nutné konsekvence ryzí hypotézy“.<sup>24</sup> Shaviro proto dodává, že věda sice bývá vychvalována, že na rozdíl od jiných lidských disciplín disponuje vnitřním samoopravným mechanismem, ale „pokud by se nejdřív nezapojila do abdukce či spekulace, nepřišla by nikdy s žádným materiálem k potvrzení nebo vyvrácení.“<sup>25</sup>

I filosofie byla podle Whiteheada dlouho pronásledována představou, že její metodou má být čisté a přesné indikování premis, na jejichž základě má vytyčovat deduktivní myšlenkový systém. „Pod vlivem matematiky byla filosofii vnucena dedukce jako standardní metoda, místo aby zaujala své pravé místo jako zásadní pomocný ověřovací postup k testování širší generalit.“<sup>26</sup> Jak exaktní věda, tak filosofie tedy potřebují vykonat „imaginativní skok“,<sup>27</sup> aby se vymanily z bludného kruhu indukce a dedukce. Bez tohoto skoku by nemohly dosáhnout za „předem daná, bezprostřední data a poskytnout tak jejich pravděpodobná vysvětlení.“<sup>28</sup> Volná imaginace a určitý stupeň spekulace je tedy potřebným nástrojem obou, filosofie by však dle Whiteheada měla i „rozporovat polopravdy konstituující přední vědecké principy“,<sup>29</sup> a tedy působit jako svého druhu korektivní i spekulativní nástroj vědy. Jako taková totiž spájí imaginaci a zdravý rozum (*common sense*) a může tím pro vědecké odborníky představovat kontrolu, ale zároveň prostředek rozšíření jejich imaginace.<sup>30</sup>

Sborník *Reinventing Horizons* je uveden pasáží popisující, jak skupina vědců v roce 2016 objevila gravitační pole, v podstatě přesně sto let poté, co tento jev předpověděl a pojmenoval Albert Einstein. „Co [vědci] potřebovali mnohem spíš [než značné vybavení] bylo očekávání a konceptuální projekce toho, co vlastně hledali. [...] Je třeba si uvědomit, že věda se ne vždy vztahuje k pozorovatelným entitám, ale zahrnuje širokou škálu toho, co se stane pozorovatelným až skrze protézu (*prosthesis*).“<sup>31</sup> V této metafoře protézy se sbíhají dva významy. Jednak ji lze chápat technicky jako nástroj, který hraje konstitutivní roli v tom, jak je vědecká znalost formována<sup>32</sup> (a jehož limitaci je třeba si uvědomit, protože především skrze své nástroje prožívají vědci fiktivnost svých postupů a hypotéz<sup>33</sup>); protézou je však právě i

---

<sup>24</sup> Arthur W. Burks. Pierce's Theory of Abduction. *Philosophy of Science*, vol. 13., č. 4., s 303.

<sup>25</sup> Steven Shaviro, *Discognition*. London: Repeater books 2016, s. 13.

<sup>26</sup> Alfred North Whitehead, *Process and Reality; an essay in cosmology*. New York: The Free Press 1978, s. 10.

<sup>27</sup> Tamtéž, s. 5.

<sup>28</sup> Steven Shaviro, *Discognition*. London: Repeater books 2016, s. 13.

<sup>29</sup> Alfred North Whitehead, *Process and Reality; an essay in cosmology*. New York: The Free Press 1978, s. 10.

<sup>30</sup> Tamtéž, s. 17.

<sup>31</sup> Václav Janoščík, Vít Bohal, Dustin Breitling (eds.), *Reinventing Horizons*. Praha: Display 2016, s. 1.

<sup>32</sup> Tamtéž, s. 2.

<sup>33</sup> Gustavo Bernardo Krause: Science as Fiction, Vilém Flusser's Philosophy, s. 2. Dostupný na WWW:

<[http://www.brasa.org/wordpress/Documents/BRASA\\_IX/Gustavo-Krause.pdf](http://www.brasa.org/wordpress/Documents/BRASA_IX/Gustavo-Krause.pdf)> [vyšlo nedat.; cit. 2. 4. 2018].

ona konceptuální projekce, která rozšiřuje vědeckou imaginaci a obrací její pozornost k něčemu, co by vědce jinak nejspíš nenapadlo hledat.

Tato protéza však může být i fiktivního charakteru, a to nejen ve smyslu, že každý postup je nutně reduktivní (nebo jak nacházíme u Whiteheada: „každé vědění je úmyslnou diskriminací vnímaných objektů“<sup>34</sup>), ale že fikce, jak už bylo zmíněno, je často přímým základem vědy<sup>35</sup> a některé kroky jsou nutně fabulační, abychom se na jejich základě mohli dobrat nových výsledků či otázek. I velmi všední technologické operace tedy mohou skrývat zcela fiktivní proměnnou. Takovou je například i Nulový ostrov zmiňovaný v úvodu sborníku *Fiction as Method*, fiktivní kousek pevniny uprostřed oceánu, od něhož počítače odvozují GPS souřadnice užívané každodenně většinou našich mobilních aplikací.<sup>36</sup> Ačkoli jsou tedy fikce a fabulace často považovány za protiklad vědeckých metod chápání světa, ve skutečnosti mezi nimi existuje silná resonance, obě jsou totiž, jak uvádí Shaviro, procesem spekulativní extrapolace. V tomto ohledu se tak „konstruovat a testovat vědecké hypotézy tolik neliší od konstruování fikcí a fabulací.“<sup>37</sup>

## 1.2. F/SF

Spekulativní extrapolace je tedy žádoucí metodou vědy, ale zároveň „tím, co umění dělá obecně – a co science fiction dělá zejména.“<sup>38</sup> Pokud totiž filosofické a teoretické uvažování rovněž vyžaduje zmíněné imaginativní vzlety, vykazuje jistou podobnost se science fiction, a to v tom smyslu, že funguje na podobných principech nebo že by na podobných principech (za určitých okolností) fungovat mělo. Eric Schwitzgebel říká, že SF spisovatelé jsou rovněž v určitém smyslu filosofové, protože prozkoumávání limitů technologických možností nutně zahrnuje vyrovnávat se s otázkami metafyziky, epistemologie a lidských hodnot.<sup>39</sup> Filosofie jakožto disciplína se pak podobá science fiction v tom, že se zabývá koncepty, „které ještě nebyly vyřešeny.“<sup>40</sup> Deleuzova poměrně často

---

<sup>34</sup> Alfred N. Whitehead, *Adventures of Ideas*, New York: The Free Press 1985, s. 177.

<sup>35</sup> Gustavo Bernardo Krause: *Science as Fiction*, Vilém Flusser's Philosophy. Dostupný na WWW: <[http://www.brasa.org/wordpress/Documents/BRASA\\_IX/Gustavo-Krause.pdf](http://www.brasa.org/wordpress/Documents/BRASA_IX/Gustavo-Krause.pdf)> [vyšlo nedat.; cit. 2. 4. 2018], s. 6.

<sup>36</sup> Jon K. Shaw, Theo Reeves-Everson (eds.), *Fiction as Method*. Berlin: Sternberg Press 2017, s. 6.

<sup>37</sup> Steven Shaviro, *Discognition*. London: Repeater books 2016, s. 12.

<sup>38</sup> Tamtéž, s. 14.

<sup>39</sup> Tamtéž.

<sup>40</sup> Steven Shaviro, *Connected or What It Means to Live in the Network Society*. Minneapolis: University of Minnesota Press 2003, s. ix.

citovaná slova, že filosofická kniha by měla být „svého druhu science fiction“,<sup>41</sup> tak lze číst na dvou propojených rovinách, které jsou pro science fiction typické, a tedy na rovině přesahování za hranice známého a současně na rovině produkce radikálně nového.

Filosofie by tedy měla vytvářet vždy nové pojmy a být tvůrčí, dokázat si vždy představit „kompletně odlišnou realitu“,<sup>42</sup> jak ji nacházíme v příbězích science fiction. „Nelze namítnout, že tvoření se týká spíše smyslových věcí a umění [...]. Vědy, umění i filosofie jsou totiž stejně tvůrčí.“<sup>43</sup> Gregory Flaxman ale dodává, že Deleuzovo tvrzení o knize filosofie jako typu SF v sobě nese i přímou orientaci na budoucnost ve smyslu vytváření filosofie budoucnosti (*future philosophy*),<sup>44</sup> kterou Flaxman nazývá *sci phi*. Ta se projevuje právě při setkání s něčím neznámým, v momentě, kdy se „ukazují slabosti“,<sup>45</sup> a kdy se filosofie noří do oblastí, „kde nebo kdy už nemůžeme vyčíslit svět v pojmech, které známe“.<sup>46</sup> Když se tedy orientuje na budoucí nebo nečekané, je filosofie nejbližší science fiction. Deleuze proto píše: „Jak jinak můžeme psát než o věcech, o nichž nevíme, nebo o kterých víme málo? Je to přesně tam, kde si myslíme, že máme co říct. Píšeme pouze na hranicích našeho vědění, na hranici, která odděluje naši vědomost od naší ignorace a transformuje jedno v druhé“.<sup>47</sup> Filosofie by tedy měla být jako SF především ve snaze neustále přicházet s nečekanými, vždy novými tvůrčími představami, a to obzvlášť pokud se snaží neprodlévat v minulosti, ale mluvit o zatím nepopsaném. Protože, jak píše Simon O’Sullivan, „skrze fikci uskutečňujeme svůj potenciál a stáváme se tvůrci světů a situací ležících mimo to, co je nám známo“.<sup>48</sup>

Právě při setkání s neznámým, vnějším či budoucím, s něčím co se vymyká, se otevírá kompletně odlišný konceptuální postup.<sup>49</sup> Je třeba „vyvolávat a rozvíjet nová myšlení“<sup>50</sup> a

---

<sup>41</sup> Gilles Deleuze, *Difference and repetition*. New York: Columbia University Press c1994, s. xx.

<sup>42</sup> Gregory Flaxman. *Sci Phi: Gilles Deleuze and the Future of Philosophy*. In: Simon O’Sullivan, Stephen Zephke (eds.), *Deleuze, Guattari and the Production of the New*. NY/London: Continuum International Books 2008, s. 13.

<sup>43</sup> Gilles Deleuze, Félix Guattari, *Co je filosofie?*. Praha: Oikoymenth 2001, s. 10.

<sup>44</sup> Gregory Flaxman. *Sci Phi: Gilles Deleuze and the Future of Philosophy*. In: Simon O’Sullivan, Stephen Zephke (eds.), *Deleuze, Guattari and the Production of the New*. NY/London: Continuum International Books 2008, s. 11.

<sup>45</sup> Gilles Deleuze, *Difference and repetition*. New York: Columbia University Press 1994, xxi.

<sup>46</sup> Gregory Flaxman. *Sci Phi: Gilles Deleuze and the Future of Philosophy*. In: Simon O’Sullivan, Stephen Zephke (eds.), *Deleuze, Guattari and the Production of the New*. NY/London: Continuum International Books 2008, s. 12.

<sup>47</sup> Gilles Deleuze, *Difference and repetition*. New York: Columbia University Press 1994, xxi.

<sup>48</sup> Simon O’Sullivan, *Fiction: Seven moments in a fiction about fiction*, s. 4. Dostupný na WWW: <<https://www.simonosullivan.net/art-writings/fiction.pdf>> [vyšlo nedat.; cit. 7. 4. 2018].

<sup>49</sup> Gregory Flaxman. *Sci Phi: Gilles Deleuze and the Future of Philosophy*. In: Simon O’Sullivan, Stephen Zephke (eds.), *Deleuze, Guattari and the Production of the New*. NY/London: Continuum International Books 2008, s. 21.

science fiction může fungovat jako určitá metoda, kterou si můžeme představit, „co (zatím) nemůžeme znát“.<sup>51</sup> Flaxman dodává, že až příliš často máme tendenci si být jisti, že zákony a hodnoty lidstva panují všude stejně, na tuto nadřazenost ve své filosofické fikci *Vampyrotheuthis Infernalis* naráží i Flusser, když píše, že nic jako „lidská filosofie“<sup>52</sup> neexistuje a že dotyčný hlavonožec v názvu knihy by se otrásl smíchy, kdyby zjistil, že „metodická reflexe *homo sapiens sapiens*, [...] byla vyvinuta jen v několika evropských vesnicích a navíc tak pozdě.“<sup>53</sup> Tato „Skylla antropocentrické arogance“<sup>54</sup> se často promítá i do SF, které pak může mít podobu velmi konzervativního žánru, jenž pouze potvrzuje naše představy a hodnoty a ujišťuje nás o „základní soudružnosti vesmíru, smyslu osvětleného rozumu, ideálu demokracie a stálé soudružnosti rodiny“.<sup>55</sup> Podle Flaxmana je to však přesně tato tendence, proti níž Deleuze SF vyzývá. Jeho rebelující síla vychází právě z možnosti rušit zaběhlé pořádky - „opouštět reálný svět pro mytický“,<sup>56</sup> opustit teorii pro mýtus. To se ovšem netýká jen vzdálených vesmírných výprav, ale do cizího (*alien*) světa můžeme nakouknout i pod běžným řádem věcí.<sup>57</sup>

Flusser rovněž píše, že většina SF je zklamáním, protože disponuje slabší imaginací než řada vědeckých textů.<sup>58</sup> Kritiku části SF nacházíme i u Jeana Baudrillarda, když si stěžuje, že staré modely se „projektují do budoucnosti ve stejné linii sil a se stejnou konečností, jako v běžném vesmíru.“<sup>59</sup> „Staré dobré imaginárno science fiction“ (patřícího do druhé skupiny simulaker), jenž se vydávalo dobývat vesmír, je (respektive bylo již v roce 1981, kdy kniha vyšla) dle Baudrillarda mrtvé, vesmírná expanze byla pouze odrazem expanze probíhající posledních několik set let na povrchu země, a po níž teď nutně v rámci obou přichází imploze. Nastala tedy situace, kdy je veškerý prostor obsazený, nezůstala žádná

---

<sup>50</sup> Gustavo Bernardo Krause: Science as Fiction, Vilém Flusser's Philosophy, s. 4. Dostupný na WWW: <[http://www.brasa.org/wordpress/Documents/BRASA\\_IX/Gustavo-Krause.pdf](http://www.brasa.org/wordpress/Documents/BRASA_IX/Gustavo-Krause.pdf)> [vyšlo nedat.; cit. 2. 4. 2018].

<sup>51</sup> Steven Shaviro, *Discognition*. London: Repeater books 2016, s. 8.

<sup>52</sup> Uvozovky v originále.

<sup>53</sup> Vilém Flusser, Luis Bec, *Vampyrotheuthis Infernalis: A Treatise, with a Report by the Institut Scientifique de Recherche Paranaturaliste*. Minneapolis: University of Minnesota Press 2012, s. 47.

<sup>54</sup> Tamtéž, s. 72.

<sup>55</sup> Gregory Flaxman. Sci Phi: Gilles Deleuze and the Future of Philosophy. In: Simon O'Sullivan, Stephen Zephke (eds.), *Deleuze, Guattari and the Production of the New*. NY/London: Continuum International Books 2008, s. 15.

<sup>56</sup> Vilém Flusser, Luis Bec, *Vampyrotheuthis Infernalis: A Treatise, with a Report by the Institut Scientifique de Recherche Paranaturaliste*. Minneapolis: University of Minnesota Press 2012, s. 38.

<sup>57</sup> Gregory Flaxman. Sci Phi: Gilles Deleuze and the Future of Philosophy. In: Simon O'Sullivan, Stephen Zephke (eds.), *Deleuze, Guattari and the Production of the New*. NY/London: Continuum International Books 2008, s. 19.

<sup>58</sup> Vilém Flusser: Science Fiction. *Vilém Flusser Studies*, č. 20, s. 1. Dostupný na WWW: <<http://www.flusserstudies.net/sites/www.flusserstudies.net/files/media/attachments/hanff-science-fiction-en.pdf>> [vyšlo nedat.; cit. 21. 4. 2018].

<sup>59</sup> Jean Baudrillard, *Simulacra and simulation*. Ann Arbor: University of Michigan Press 1994 [E-book].



volná místa k objevování, mapa zakryla území.<sup>60</sup> S kybernetickou simulací se ztratilo reálno, svět vstoupil do hyperreálné éry, v níž našla konec metafyzika, prelud i science fiction.<sup>61</sup> G. J. Ballard podobně uvádí v předmluvě k anglickému vydání románu *Crash*, že „rovnováha mezi realitou a fikcí se významně proměnila“,<sup>62</sup> stejně jako role autora science fiction, jehož úkolem již není psát příběhy, ale „vynalézt realitu“.<sup>63</sup> Zajímavé je, že Baudrillard dává do souvislosti s koncem science fiction i konec teorie „jako specifických žánrů“.<sup>64</sup> Oba se totiž podle něj musí od základu změnit ve své projekci či extrapolaci, protože okolní svět převzal sám prvky SF. Jinde Baudrillard dodává, že teorie by se měla „zbavit okolních referentů a být hrdá pouze na budoucnost“,<sup>65</sup> tedy otáčet se k ní podobně jako SF. Jediným typem SF, který nás přitom může zajímat, je simulakrum třetího stupně (tedy kybernetická simulace), jež pro nás může „znovuvynalézt“<sup>66</sup> ono (dle jiných spíše domněle)<sup>67</sup> ztracené reálno. Pro potřeby tohoto textu je podstatný hlavně zmiňovaný souběžný vztah projekce prováděné teorií a SF a směřování zájmu k jeho konkrétnímu druhu. Širší tematizace proměny vztahu fikce a reality v kontextu kybernetických systémů bude provedena v rámci třetí kapitoly tohoto textu. Ačkoli se tedy k Baudrillardovu uvažování ještě vrátíme, budeme zčásti usilovat o jeho překročení, i proto, že představuje v podstatě bezvýhodný pesimismus, zatímco zde chceme ve fikci vidět spíš potenciál pro realitu, než jejího nepřítele nebo nástupce.

Je tedy zřejmé, že ne veškeré SF má imaginativní sílu, kterou se podle Flaxmana Deleuze pokouší tvář v tvář cizímu (a často děsivě neznámému) vyvolat. Je to přitom právě „tvůrčí akt“ vrhání se do nepravděpodobného,<sup>68</sup> co od science fiction vyžadujeme a potřebujeme. Baudrillard s Ballardem zase shodně hovoří o proměně imaginace science fiction, jehož úkolem už nemůže být „naivní snění“, ale musí v době kybernetické simulace zaujmout seriózní místo v popisu světa. „Žádná jiná forma fikce nemá slovní a obrazovou zásobu, s níž by se dokázala vyrovnat se současností, natož s budoucností.“<sup>69</sup> Baudrillardova metafora expanze a následné imploze odpovídá zvratu, který se odehrává právě v žánru science fiction, v kyberpunku, jehož dějištěm již nejsou vzdálené galaxie, ale náš vlastní svět

<sup>60</sup> Tamtéž. Podobenství o mapě, která zakryla celé území impéria, vychází už z povídky J. L. Borgese.

<sup>61</sup> Tamtéž.

<sup>62</sup> J. G. Ballard, Introduction, *Crash*. London: Vintage 1995, s. 1-2.

<sup>63</sup> Tamtéž.

<sup>64</sup> Jean Baudrillard, *Simulacra and simulation*. Ann Arbor: University of Michigan Press 1994 [E-book].

<sup>65</sup> Jean Baudrillard. Why theory?. In: Chris Kraus, Sylvere Lotringer (eds.), *Hatred of Capitalism. A semiotext(e) Reader*. Kalifornie: Semiotext(e) 2001, s. 130.

<sup>66</sup> Jean Baudrillard, *Simulacra and simulation*. Ann Arbor: University of Michigan Press 1994 [E-book].

<sup>67</sup> Steven Shaviro, *Connected or What It Means to Live in the Network Society*. Minneapolis: University of Minnesota Press 2003, ix.

<sup>68</sup> Vilém Flusser: Science Fiction. *Vilém Flusser Studies*, č. 20, s. 2. Dostupný na WWW: <<http://www.flusserstudies.net/sites/www.flusserstudies.net/files/media/attachments/hanff-science-fiction-en.pdf>> [vyšlo nedat.; cit. 21. 4. 2018].

<sup>69</sup> J. G. Ballard, Introduction, *Crash*. London: Vintage 1995, s. 1-2.

nesoucí negativní stopy lidských aktivit, a ve kterém se místo výpravy mimo soustavu vydáváme do neznámých zákoutí nové technologie i na hranice vlastního fyzického těla. A zatímco Flusser nesdílí Baudrillardův dojem ohledně nekončící fikce, která se stala realitou, a vidí fikce především jako něco, co je odjakživa podstatou našeho nazírání světa,<sup>70</sup> u obou shodně nacházíme důraz na simulační schopnosti počítače a sílu syntetického obrazu. Filmové kyberpunkové sci-fi se tedy zdá být prostředkem, který mluví o technologii skrze ni samotnou,<sup>71</sup> a může tak naplnit zmiňovaný tvůrčí akt na nové úrovni.

### 1.3. Žánr

Science fiction je často chápáno jako určité zrcadlo, skrze něž je možné nahlížet současné společenské problémy.<sup>72</sup> Řada autorů ho čte z pozic kritické teorie (Carl Freedman), z hlediska marxistické kulturní teorie (Raymond Williams) nebo kulturní teorie obecně (jak v případě SF filmu můžeme vidět např. v obou sbornících *Alien Zone* editovaných Anette Kuhn). Z několika důvodů pro nás tyto pozice nejsou až tak zásadní. Jejich autoři se zabývají primárně science fiction (SF) literaturou, kterou pojmají velmi kanonicky, ve snaze vymezit SF jako literární žánr. Často proto pracují s jeho historickým vývojem ve smyslu určování počátků,<sup>73</sup> dělení na etapy<sup>74</sup> nebo vytváření co nejpřesnějších definic. Na základě těchto definic se pak snaží nacházet přímo strukturální podobnost mezi SF literaturou a například kritickou teorií,<sup>75</sup> jak ale podotýká John Fekete na adresu Freedmanovy knihy *Critical theory and science fiction*, jedná se spíše o naplnění „selektivní tradice elitní literatury“,<sup>76</sup> která nachází příbuznost s kritickou teorií u velmi malého okruhu autorů a legitimizuje tak

---

<sup>70</sup> Gustavo Bernardo Krause: *Science as Fiction*, Vilém Flusser's Philosophy, s. 2. Dostupný na WWW: <[http://www.brasa.org/wordpress/Documents/BRASA\\_IX/Gustavo-Krause.pdf](http://www.brasa.org/wordpress/Documents/BRASA_IX/Gustavo-Krause.pdf)> [vyšlo nedat.; cit. 2. 4. 2018].

<sup>70</sup> Steven Shaviro, *Discognition*. London: Repeater books 2016, s. 8.

<sup>71</sup> Sephen Zepke: *Interface Aesthetics; Science-Fiction Film in the Age of Biopolitics*. Dostupný na WWW: <[https://www.academia.edu/9371294/Interface\\_Aesthetics\\_Science\\_Fiction\\_Film\\_in\\_the\\_Age\\_of\\_Biopolitics](https://www.academia.edu/9371294/Interface_Aesthetics_Science_Fiction_Film_in_the_Age_of_Biopolitics)> [cit. 25. 3. 2018]. Annette Kuhn (ed.), *Alien zone: Cultural theory and contemporary science fiction cinema*. New York: Verso 1990. s. 7.

<sup>72</sup> Annette Kuhn (ed.), *Alien zone: Cultural theory and contemporary science fiction cinema*. New York: Verso 1990, s. 16.

<sup>73</sup> Carl Howard Freedman, *Critical theory and science fiction*. Hanover: University Press of New England 2000, s. 14.

<sup>74</sup> Frederic Jameson, *Archaeologies of the future: the desire called utopia and other science fictions*. New York: Verso 2005, s. 93.

<sup>75</sup> Carl Howard Freedman, *Critical theory and science fiction*. Hanover: University Press of New England 2000, s. 23.

<sup>76</sup> John Fekete, *Doing the Time Warp Again: Science Fiction as Adversarial Culture*. in *Science Fiction Studies*, 2001, č. 83. Dostupný na WWW: <[https://www.depauw.edu/sfs/review\\_essays/fek83.htm](https://www.depauw.edu/sfs/review_essays/fek83.htm)> [vyšlo nedat.; cit. 12. 4. 2018].

„omezenou strategii kritického čtení“.<sup>77</sup> Frederic Jameson zase více rozebírá žánrové a stylové nuance mezi SF, utopí a fantazijní literaturou. Tyto nejsou pro práci podstatné, protože jsou striktně zaměřeny především na literaturu, navíc zahrnují především „vysokou kulturu“ (ačkoli Jameson i Freedman zdůrazňují populární původ žánru) několika klasických spisovatelů typu Stanislaw Lema. Jak Jameson, tak Freedman navíc nepovažují nové technologie ani kyberpunk za tolik zásadní. Freedman ho dokonce přímo odsuzuje, a opomíjí tím „hodnou část literární a teoretické produkce, jež tvarovala SF diskurz od roku 1987: tedy [...] znovuoobjevení postav gotiky a fantasy; kyborgy posthumanistických, postindustriálních a postfeministických kyberprostorů; biotechnologie, digitální informační technologie, nanotechnologie“<sup>78</sup> atd. Tato opomíjená část je však přesně polem našeho zájmu.

Z předchozích kapitol je zřejmé, že většina zmiňovaných autorů nechápe science fiction v (literární) žánrové definici, ale mnohem spíše jako moment imaginace budoucnosti nebo virtuální možnosti, jako určitou metodu předstupování před (dosud) neznámé. Nebudeme se zde tedy zaměřovat na filmové postupy, jež by na rovině formy a stylu měly science fiction charakterizovat, ale soustředíme se spíše na to, jaké možnosti využití technologie VR vlastně imaginují. Samotný kyberpunk rovněž nechceme pojímat na základě určité skupiny formálních pravidel a cílem práce není zabývat se jeho specifiky. Chápe ho spíše jako formu SF, která „[se] posouvá [od] robotů a vesmírných lodí ke kybernetice a biotechnologii“,<sup>79</sup> „nahrazuje cestu do meziplanetárního prostoru [...] cestou do virtuálního vnitřního prostoru počítače“<sup>80</sup> a velmi blízce tak reaguje na vývoj digitálních technologií ve vztahu k člověku. Kyberpunk často představuje technologie které nebyly součástí, popř. jejichž možnosti nedosahovaly dobové praxe, a projektuje do blízké budoucnosti určité představy o technologiích i jejich „vlivu [...] na povahu lidské existence“.<sup>81</sup> Tato projekce technologických možností je momentem, který nás zde zajímá. Filmy, kterých se později dotkneme přitom mohou spadat i do dalších (sub)žánrových kategorií, jako je např. kyberthriller,<sup>82</sup> stejně jako řada kyberpunkových filmů nebude naopak vůbec předmětem našeho zájmu, jelikož se budeme soustředit pouze na představy o konkrétní technologii.

---

<sup>77</sup> Tamtéž.

<sup>78</sup> Tamtéž.

<sup>79</sup> Dani Cavallaro, *Cyberpunk and Cyberculture: Science Fiction and the Work of William Gibson*. London: The Athlone Press 2000, s. 1.

<sup>80</sup> Margaret Morse, *Virtualities: Television, Media Art, and Cyberculture*, s. 136. in: Claudia Springer, *Psycho-cybernetics in films of the 1990s*. In: Annette Kuhn (ed.): *Alien zone II: The Spaces of Science fiction Cinema*. London: Verso 1999. s. 212.

<sup>81</sup> David Bell, Brian D. Loader, Nicholas Pleace, Douglas Schuler, *Cyberculture: The Key Concepts*. New York/London: Routledge 2004, s. 39.

<sup>82</sup> Claudia Springer, *Psycho-cybernetics in films of the 1990s*. In: Annette Kuhn (ed.): *Alien zone II: The Spaces of Science fiction Cinema*. London: Verso 1999, s. 204.

Ve čtvrté kapitole se tedy nebudeme věnovat stylistické ani obsahové analýze jednotlivých filmů,<sup>83</sup> nýbrž usilovat o tematické zmapování diskurzu rané technologie VR napříč odbornými texty i kyberpunkovou filmovou fikcí s cílem poukazovat právě na jejich propojenost a na možnost (nebo nutnost) chápat tyto zdroje jako stejně přínosné. Z toho důvodu nejsou pro potřeby práce příliš centrální ani texty nahlízející filmové science fiction (tentokrát včetně některých filmů kyberpunku) jako prostředek „vizualizace a narativizace kvalit asociovaných s postmodernismem: dezorientace, bezmoci, fragmentarizace, rozkladu“.<sup>84</sup> Populární SF filmy pro nás nejsou pouze pasivní zrcadlovou plochou „krize reprezentace“,<sup>85</sup> ale živým prostorem utváření představ o technologii, z něhož je možné odvodit „provokativní formy vědění“,<sup>86</sup> jež mohou navíc být prospěšné mnohem výrazněji, než pouze k mapování dobových nálad. Filmové SF má „ohromnou populární sledovanost [a] pozornost velkých publik“,<sup>87</sup> díky čemuž se může výrazně zapojit do kulturní debaty.<sup>88</sup> Imaginativní skok, jímž se „odpoutává od současnosti“,<sup>89</sup> tedy není důležitý pouze jako metodologický nástroj, který nám může skrze spekulaci o technologii pomoci představit si její důsledky a možnosti, ale dosahuje i určité společenské rezonance, díky níž může mít i faktickou sílu tyto možnosti aktualizovat. SF zde budeme sice sledovat především na příkladech z filmu, představuje však spíše určitý typ kladení otázek, vyostření pozornosti vůči nejasnému a neznámému, které se může projevovat v různých oblastech. V našem pojetí tak SF znamená především konceptuální projekci, jež není nejen výsostnou záležitostí tradičně definovaného žánru, ale ani pouze literárním či filmovým výdobytkem.<sup>90</sup>

<sup>83</sup> To, ať už na formální či obsahové rovině, dělá jak Freedman, tak např. i Shaviri u literárního sf, je to však rovněž postup většiny textů ve sbornících *Alien Zone I a II*.

<sup>84</sup> Claudia Springer, *Psycho-cybernetics in films of the 1990s*. In: Annette Kuhn (ed.): *Alien zone II: The Spaces of Science fiction Cinema*. London: Verso 1999, s. 205.

<sup>85</sup> Frederic Jameson, *Archaeologies of the future: the desire called utopia and other science fictions*. New York: Verso 2005, s. 212.

<sup>86</sup> Dani Cavallaro, *Cyberpunk and Cyberculture: Science Fiction and the Work of William Gibson*. London: The Athlone Press 2000, s. xvi.

<sup>87</sup> Annette Kuhn (ed.), *Alien zone: cultural theory and contemporary science fiction cinema*. New York: Verso 1990, s. 1.

<sup>88</sup> Thomas B. Byers, *Commodity Futures*. In: *Alien zone: cultural theory and contemporary science fiction cinema*. New York: Verso 1990, s. 49.

<sup>89</sup> Stephen Zepke: *Interface Aesthetics; Science-Fiction Film in the Age of Biopolitics*. Dostupný na WWW: <[https://www.academia.edu/9371294/Interface\\_Aesthetics\\_Science\\_Fiction\\_Film\\_in\\_the\\_Age\\_of\\_Biopolitics](https://www.academia.edu/9371294/Interface_Aesthetics_Science_Fiction_Film_in_the_Age_of_Biopolitics)> [vyšlo nedat.; cit. 25. 3. 2018].

<sup>90</sup> Podobně popisuje Mark Fisher právě momenty setkávání s podivným a zvláštním. Mark Fisher, *The weird and the eerie*. London: Repeater Books 2016 [E-book].

## 2. SF/SR: Ohledávání *velkých vnějšků*

### 2.1. Cizí území

„Když překročíme hranici do nezměrného a hrozivého neznáma – *vnějšku*<sup>91</sup>, v němž straší stíny – nesmíme zapomenout ponechat naši lidskost a pozemskost na jeho prahu.“

– H. P. Lovecraft

Otázka přiblížení se neznámému vnějšku byla především v průběhu poslední dekády velmi diskutovaná v rámci nesourodého proudu spekulativního realismu (SR) a dalších příbuzných tendencí (jako jsou nový materialismus, objektově orientovaná ontologie nebo i akcelerationismus) usilujících o vykročení z tzv. korelacionistického kruhu.<sup>92</sup> Ten ve velké zkratce označuje postoj, „že bytí každé entity, kterou myslíme (nebo postulujeme), se vždy nachází ve vztahu nutného spojení (korelace) s aktem myšlení (nebo postulance) dané věci“.<sup>93</sup> Tedy, že myšlení nemůže nikdy vystoupit mimo sebe,<sup>94</sup> sféru subjektivity a objektivitu tak nelze postulovat nezávisle jednu na druhé<sup>95</sup> a bytí jako takové nikdy nelze myslet odděleně od subjektu, jazyka nebo moci.<sup>96</sup> Různorodé přístupy, vystupující rozdílnými způsoby proti nepřekonatelnosti korelace, spojuje právě snaha o prozkoumávání tzv. „velkých vnějšků (*grand dehors*)“,<sup>97</sup> které filosofie na dlouhou dobu ztratila,<sup>98</sup> protože nadřazovala epistemologii vůči ontologii, čímž došlo k „zakletí bytí (světa) do korelace s myšlením“.<sup>99</sup>

Komplikovaná a rozsáhlá diskuze na toto téma není pro tento text stěžejní, zásadní však je, že s sebou nese i přehodnocování našich vlastních přístupů k prozkoumávání světa a

---

<sup>91</sup> H. P. Lovecraft. in: Mark Fisher, *The weird and the eerie*. London: Repeater Books 2016 [E-book]. Uvozovky v originálu.

<sup>92</sup> Quentin Meillassoux, *After finitude: an essay on the necessity of contingency*. Přeložil Ray Brassier. London: Bloomsbury Academic 2012, s. 27.

<sup>93</sup> Lukáš Likavčan, Václav Janoščík, Jiří Růžička (eds), *Mysl v terénu: filosofický realismus v 21. století*. Praha: Akademie výtvarných umění v Praze, Vědecko-výzkumné pracoviště 2017, s. 9.

<sup>94</sup> Václav Janoščík, *Území a mapa. Spekulativní myšlení a problém grand dehors. Sešit pro umění, teorii a příbuzné zóny*, 2016, s. 11.

<sup>95</sup> Quentin Meillassoux, *After finitude: an essay on the necessity of contingency*. Přeložil Ray BRASSIER. London: Bloomsbury Academic 2012, s. 5.

<sup>96</sup> Levi Bryant, Correlationism. In Peter Gratton, Paul J. Ennis (eds.), *The Meillassoux Dictionary*, Edinburgh: Edinburgh University Press. Dostupné online: <https://eupublishingblog.com/2014/12/12/correlationism-an-extract-from-the-meillassoux-dictionary/>

<sup>97</sup> Zde se jedná o již poměrně ustálený překlad užívaný většinou zmiňovaných textů.

<sup>98</sup> Meillassoux uvádí, že v podstatě kdykoli od Kanta se filosofie snažila nějak myslet korelaci. Quentin Meillassoux, *After finitude: an essay on the necessity of contingency*. Přeložil Ray Brassier. London: Bloomsbury Academic 2012, s. 6.

<sup>99</sup> Lukáš Likavčan, Václav Janoščík, Jiří Růžička (eds), *Mysl v terénu: filosofický realismus v 21. století*. Praha: Akademie výtvarných umění v Praze, Vědecko-výzkumné pracoviště 2017, s. 9.

celkové zproblematizování konceptů, díky nimž ho poznáváme. V důsledku snahy vystoupit z nutně antropocentrických konceptuálních infrastruktur,<sup>100</sup> které si pro popis světa vytváříme, tak dostává prostor právě metoda spekulace jako adekvátní forma kognitivního přístupu ke světu.<sup>101</sup> Vstup na „cizí území“<sup>102</sup> tedy vyžaduje otevřenost k jiným formám uvažování a citění, které mohou vytvořit okamžiky, v nichž filosofie „odkrývá své vlastní limitace a zábrany, momenty, kdy myšlení záhadně konfrontuje horizont svých vlastních možností.“<sup>103</sup> Ohledávání tohoto horizontu je dle mnohých přímo nutné, protože je to právě sebestředná logika našeho korelacionistického světa, která dnes čím dál rychleji ničí planetu.<sup>104</sup> A mimo jiné je to i science fiction, co nám může zprostředkovat ty formy vědění, subjektivity a citění, které leží mimo běžnou zkušenost.<sup>105</sup>

Vnější svět se nám dnes však čím dál častěji manifestuje například ve formě přírodních katastrof,<sup>106</sup> čímž vytváří trhliny v naší ucelené představě *světa-pro-nás* (*world-for-us*).<sup>107</sup> Skrze tyto trhliny se ukazuje vzdor *světa-o-sobě* (*world-in-itself*) podvolit se našemu pohledu, a zformovat se tak do *světa-pro-nás*.<sup>108</sup> *Svět-o-sobě* nás přitom děsí pro svou nepopsatelnost a zároveň fascinuje, a to především proto, že kdykoli se pokusíme ho myslet, stává se nevyhnutelně *světem-pro-nás*.<sup>109</sup> Proto mluví Eugene Thacker o „hororu filosofie“, o strachu z vnějšku, který představuje „myšlenku na nemyslitelné“, kterou filosofie nemůže vyslovit jinak, než skrze ne-filosofický jazyk.<sup>110</sup> A jsou to právě fikce a fabulace, které nám mohou do určité míry zprostředkovat nepřímý nefenomenologický přístup<sup>111</sup> k něčemu, co jinak nemůžeme poznat. (Není tedy překvapivé, že postavou obdivovanou všemi čtyřmi původními účastníky workshopu spekulativního realismu nebyl kanonický filosof, ale americký SF a hororový spisovatel H. P. Lovecraft.)<sup>112</sup> K SF zde tedy chci přistupovat spíše v duchu logiky, s níž Thacker zkoumá vztah mezi filosofií a hororem na obousměrné spojnici

<sup>100</sup> Ray Brassier, *Koncepty a objekty*. In: Lukáš Likavčan, Václav Janoščík, Jiří Růžička (eds), *Mysl v terénu: filosofický realismus v 21. století*. Praha: Akademie výtvarných umění v Praze, Vědecko-výzkumné pracoviště 2017, s. 44.

<sup>101</sup> Lukáš Likavčan, Václav Janoščík, Jiří Růžička (eds). *Mysl v terénu: filosofický realismus v 21. století*. Praha: Akademie výtvarných umění v Praze, Vědecko-výzkumné pracoviště 2017, s. 10.

<sup>102</sup> Quentin Meillasoux, *After Finitude*. in: Levi R. Bryant, *Ontický princip*. In: Lukáš Likavčan, Václav Janoščík, Jiří Růžička (eds). *Mysl v terénu: filosofický realismus v 21. století*. Praha: Akademie výtvarných umění v Praze, Vědecko-výzkumné pracoviště 2017, s. 67.

<sup>103</sup> Eugene Thacker, *In the Dust of This Planet*. Winchester: Zero Books 2010, s. 1.

<sup>104</sup> Brian Willems, *Speculative Realism and Science Fiction*. Edinburgh: Edinburgh University Press 2017, s. 30.

<sup>105</sup> Mark Fisher, *The weird and the eerie*. London: Repeater Books 2016 [E-book].

<sup>106</sup> Eugene Thacker, *In the Dust of This Planet*. Winchester: Zero Books 2010, s. 3.

<sup>107</sup> Kurzíva v originále.

<sup>108</sup> Eugene Thacker, *In the Dust of This Planet*. Winchester: Zero Books 2010, s. 4.

<sup>109</sup> Tamtéž, s. 5.

<sup>110</sup> Tamtéž, s. 2.

<sup>111</sup> Steven Shaviro, *Discognition*. London: Repeater books 2016, s. 16.

<sup>112</sup> Brian Willems, *Speculative Realism and Science Fiction*. Edinburgh: Edinburgh University Press 2017, s. vii.

představování si nemyslitelného, a píše tak o „hororu filosofie“ mnohem spíše, než že by formuloval nějakou „filosofii hororu“.<sup>113</sup>

## 2.2. Vystrašená tvář

Thacker zároveň uvádí, že z výše zmiňovaného paradoxu, v němž nelze reprezentovat „o sobě“, aniž by se z něj stalo „pro nás“, lze alespoň částečně vystoupit právě skrze spekulativní fiktivní operaci. Můžeme si totiž představit *svět-bez-nás* (*world-without-us*),<sup>114</sup> tedy variantu světa, v němž člověk vyhynul nebo v němž (už) není jediným, kdo má přístup k vědění či vědomí.<sup>115</sup> *Svět-bez-nás* je přitom často konfrontován právě v příbězích science fiction,<sup>116</sup> které – byť už jen pro svou orientaci do budoucnosti – rozvíjejí „strategie pro reprezentaci nereprezentovatelného.“<sup>117</sup> Myšlenkovou operaci představení si *světa-bez-nás* přitom nelze chápat pouze doslovně, ale spíš jako snahu o změnu měřítka/předmětu zájmu/úhlu pohledu i na zdánlivě nezpochybnitelné a všední aspekty našeho okolí. *Svět-bez-nás* tak je do jisté míry onou trhlinou, skrze níž k nám proniká něco vnějšího ze *světa-o-sobě*. Tento vnějšek však není „empiricky vnější; je vnější transcendentálně.“<sup>118</sup> To znamená, že se nejedná o nic vzdáleného v čase nebo prostoru, ale o něco nacházejícího se mimo naši běžnou zkušenost.

A především v momentech střetu s něčím neznámým jsme nuceni konfrontovat limity této zkušenosti, zpochybnit představu, že svět je vždy *svět-pro-nás*.<sup>119</sup> Science fiction se často zabývá „nejasným a neznámým“,<sup>120</sup> čelem k němuž jsme nuceni přehodnocovat naše dosavadní nástroje. „Podivná věc konečně není špatná; jsou to naše koncepce, které musí být nedostačující.“<sup>121</sup> Mark Fisher proto píše, že je to právě kvalita „skutečné vnějškovosti“, která je pro podivné (*the weird*) klíčová, tedy že pokud je něco podivné, je jím především proto, že je nám neznámé – že se nějak vymyká naší dosavadní zkušenosti a schopnostem ho popsat. Neznámé tak zároveň často značí, že se ocitáme v přítomnosti něčeho nového,<sup>122</sup> co

---

<sup>113</sup> Eugene Thacker, *In the Dust of This Planet*. Winchester: Zero Books 2010, s. 1

<sup>114</sup> Tamtéž, s. 5

<sup>115</sup> To nacházíme např. i u Briana Willemsa. Brian Willems, *Speculative Realism and Science Fiction*. Edinburgh: Edinburgh University Press 2017, s. 1.

<sup>116</sup> Eugene Thacker, *In the Dust of This Planet*. Winchester: Zero Books 2010, s. 6.

<sup>117</sup> Brian Willems, *Speculative Realism and Science Fiction*. Edinburgh: Edinburgh University Press 2017, s. 5.

<sup>118</sup> Mark Fisher, *The weird and the eerie*. London: Repeater Books 2016 [E-book].

<sup>119</sup> Eugene Thacker, *In the Dust of This Planet*. Winchester: Zero Books 2010, s. 9.

<sup>120</sup> Brian Willems, *Speculative Realism and Science Fiction*. Edinburgh: Edinburgh University Press 2017, s. 7.

<sup>121</sup> Mark Fisher, *The weird and the eerie*. London: Repeater Books 2016 [E-book].

<sup>122</sup> Tamtéž.

provokuje limity našeho myšlení a nutí nás postupovat kreativně či nepravděpodobně.<sup>123</sup> Setkání s podivným a zvláštním (*the weird and the eerie*) tak může mobilizovat určitý protipohyb: umožnit nám na chvíli „nahlédnout vnitřek z perspektivy vnějšku“.<sup>124</sup>

Podobný moment nabízející možnost přistoupit k problému z nečekaného úhlu definuje Brian Willems jako tzv. Zug Effect.<sup>125</sup> Ten vzniká právě z nedostatku rozlišení čehokoli, co známe,<sup>126</sup> a Willems ho charakterizuje jako podivný, nečekaný nebo iracionální moment či pohyb, který nám dává poznat „skrytou povahu objektů, jejich temnou stranu“.<sup>127</sup> Tento efekt uvádí jako zásadní pro spekulativní realismus i pro science fiction, protože v něm vzniká deformace, trhlina v naší běžné zkušenosti, skrze níž je „narušena axiomatická věda a ve které začíná existovat něco jiného.“<sup>128</sup> A science fiction má imaginativní sílu umožňující naplnit každodenní svět touto zvláštností<sup>129</sup> a zprostředkovat nám „blízké setkání s něčím nevidaným až apokalyptickým, co je nereprezentovatelné, ale co musíme přesto myslet“.<sup>130</sup> Gregory Flaxman v tomto kontextu cituje pasáž z Deleuze a Guattariho, kteří v knize *Co je filosofie?* popisují moment setkání s „vystrašenou tváří, jež se dívá na něco mimo pole [zkušenosti]“.<sup>131</sup> Neznámé tak sice často nemůžeme vidět přímo, jeho střípky však můžeme zahlédnout zprostředkovaně právě skrze setkání s něčím, co nám podává svědectví „o neznámém, o vnějšku, o budoucnosti.“<sup>132</sup>

---

<sup>123</sup> Vilém Flusser: Science Fiction. *Vilém Flusser Studies*, č. 20, s. 3. Dostupný na WWW: <<http://www.flusserstudies.net/sites/www.flusserstudies.net/files/media/attachments/hanff-science-fiction-en.pdf>> [vyšlo nedat.; cit. 21. 4. 2018].

<sup>124</sup> Mark Fisher, *The weird and the eerie*. London: Repeater Books 2016 [E-book].

<sup>125</sup> Brian Willems, *Speculative Realism and Science Fiction*. Edinburgh: Edinburgh University Press 2017, s. 36. Willems pochopitelně vychází z širšího pojetí defamiliarizace, z koncepce ozvláštnění nebo ze Suvinova pojetí science fiction jako žánru kognitivního odcizení. Vzhledem k tomu, že zde neusilujeme o strukturální ani žánrovou analýzu, ale spíše o obecnější uchopení projektivní povahy a imaginace možných budoucností, nebudeme se těmito přístupy detailněji zabývat.

<sup>126</sup> Brian Willems, *Speculative Realism and Science Fiction*. Edinburgh: Edinburgh University Press 2017, s. 21

<sup>127</sup> Tamtéž, s. 37

<sup>128</sup> Tamtéž, s. 37.

<sup>129</sup> Tamtéž, s. 86.

<sup>130</sup> Gregory Flaxman. Sci Phi: Gilles Deleuze and the Future of Philosophy. In: Simon O'Sullivan, Stephen Zephke (eds.), *Deleuze, Guattari and the Production of the New*. NY/London: Continuum International Books 2008, s. 19.

<sup>131</sup> Gilles Deleuze, Félix Guattari, *Co je filosofie?*. Praha: Oikymen 2001, s. 20.

<sup>132</sup> Gregory Flaxman. Sci Phi: Gilles Deleuze and the Future of Philosophy. In: Simon O'Sullivan, Stephen Zephke (eds.), *Deleuze, Guattari and the Production of the New*. NY/London: Continuum International Books 2008, s. 21.



## 2.3. Nahodilá budoucnost

Quentin Meillassoux se v eseji *Science Fiction and Extro-Science Fiction* vrací k řešení Humova problému,<sup>133</sup> který na příkladu imaginární billiardové hry klade otázku, zda je možné potvrdit nebo vyvrátit, že fyzikální zákony zůstanou v budoucnu stejné a zda tedy existuje kauzální nutnost, že billiardové koule se najednou nepřestanou srážet.<sup>134</sup> Meillassoux uvádí, že tento problém byl většinou<sup>135</sup> řešen na rovině potvrzování či vyvracení vědeckých hypotéz, tedy na rovině epistemologie, zatímco jeho podstata tkví v nejisté stabilitě fyzikálních zákonů jako takových.<sup>136</sup> Takto položená otázka se tedy podle něj již nezabývala (ne)podobností minulosti a budoucnosti, ale místo toho se věnovala popisu existující praxe, na jejímž základě se pokoušela extrahovat její pravidla.<sup>137</sup>

Pokud však chceme nějak zdůvodnit, že současné zákony budou platit i v budoucnosti, zjistíme podle Meillassoux, že pro toto tvrzení nemáme žádný objektivně prokazatelný důvod. Když předpokládáme, že budoucnost bude následovat pravidla současnosti, vycházíme totiž většinou pouze z naší zkušenosti, která nám však o budoucnosti nemůže nic říct.<sup>138</sup> Meillassoux tedy dochází k závěru, že „vše, co není přímo rozporuplné je tím pádem možné“.<sup>139</sup> Místo „principu dostatečného důvodu“ (ujišťování se, že svět zůstane neměnný, protože tomu tak bylo doposud) bychom měli aplikovat spíše „princip ne-důvodu“,<sup>140</sup> tedy chápat, že neexistuje žádný důvod, proč by měla budoucnost podléhat stejným zákonům jako současnost (ale zároveň ani žádný důvod, proč by neměla). Budoucnost je tedy zcela nahodilá, což zároveň znamená, že lze bez rozporu uvažovat o „mnohosti různých budoucností“,<sup>141</sup> a to včetně možných *světů-bez-nás*<sup>142</sup> (a rovněž samotná korelace jakožto

---

<sup>133</sup> Reformulaci tohoto problému se věnuje již dříve např. v eseji *Potencialita a virtualita*.

<sup>134</sup> Quentin Meillassoux, *Science fiction and extro-science fiction: followed by "The billiard ball" by Isaac Asimov*. Minneapolis, MN: Univocal 2015, s. 8.

<sup>135</sup> Například u Karla Poppera či Nelsona Goodmana.

<sup>136</sup> Quentin Meillassoux, *Science fiction and extro-science fiction: followed by "The billiard ball" by Isaac Asimov*. Minneapolis, MN: Univocal 2015, s. 15.

<sup>137</sup> Quentin Meillassoux, *Potencialita a virtualita*. In: Lukáš Likavčan, Václav Janoščík, Jiří Růžička (eds). *Mysl v terénu: filosofický realismus v 21. století*. Praha: Akademie výtvarných umění v Praze, Vědecko-výzkumné pracoviště 2017, s. 27–28.

<sup>138</sup> Quentin Meillassoux, *Science fiction and extro-science fiction: followed by "The billiard ball" by Isaac Asimov*. Minneapolis, MN: Univocal 2015, s. 9.

<sup>139</sup> Steven Shaviro, *Discognition*. London: Repeater books 2016, s. 79.

<sup>140</sup> Quentin Meillassoux, *After finitude: an essay on the necessity of contingency*. Přeložil Ray Brassier. London: Bloomsbury Academic 2012, s. 60.

<sup>141</sup> Quentin Meillassoux, *Potencialita a virtualita*. In: Lukáš Likavčan, Václav Janoščík, Jiří Růžička (eds). *Mysl v terénu: filosofický realismus v 21. století*. Praha: Akademie výtvarných umění v Praze, Vědecko-výzkumné pracoviště 2017, s. 37.

<sup>142</sup> Quentin Meillassoux, *After finitude: an essay on the necessity of contingency*. London: Bloomsbury Academic 2012, s. 112. Václav Janoščík, *Území a mapa. Spekulativní myšlení a problém grand dehors. Sešit pro umění, teorii a příbuzné zóny*, 2016, s. 17.

subjektivní perspektiva nazírání světa tak může být chápána jako nahodilá událost<sup>143</sup>). Stejná příčina tedy může vést ke stovkám (a více) rozdílných událostí<sup>144</sup> a jediným možným přístupem k vnějšku naší zkušenosti, jehož nejzřejmějším příkladem je budoucnost, představuje spekulace.

Spekulace o budoucnosti je právě bytostnou doménou science fiction, v němž si můžeme i dle Meillasoux „vymyslet tolik světů, kolik chceme“.<sup>145</sup> Tvrdí však, že běžné science fiction (SF), které pouze extrapoluje fiktivní budoucnost vědy a jen rozšiřuje její možnosti, nedisponuje tou správnou imaginací. Vytváří tedy extro-science fiction (XSF) jako vlastní „žánr v žánru“, který prezentuje svět natolik nahodilý, že v něm experimentální věda není možná.<sup>146</sup> V rámci příběhu XSF by se podle Meillasoux tedy měly odehrávat události zcela nahodilé a nevysvětlitelné logikou, zároveň by v nich však měla být přímo přítomná i samotná otázka vědy, ať už v negativním či pozitivním smyslu.<sup>147</sup> Steven Shaviro však podotýká, že jediný příklad splňující požadavky kategorie XSF s nímž Meillasoux přichází je dost obskurní (jedná se o román *Ravage* Reného Barjavela, v němž zcela přestane existovat elektřina, což poslouží jako prostředek pozitivní obrody společnosti).<sup>148</sup>

Meillasoux zároveň dělí možné světy SF do tří skupin, podle míry nahodilosti, která jim vládne. Typ – 1 představuje svět, v němž se může stát nahodilá událost, ale není natolik výrazná, aby skutečně ovlivnila existenci vědy, Typ – 2 pak mírou nahodilosti funkčnost vědy nějak znemožňuje, ale je stále natolik koherentní, že udržuje jistou celistvost, a ve světě Typu – 3 je kontingence tak vysoká, že by se realita i její vědomí staly zcela nemožnými. Shaviro poněkud ironicky podotýká, že toto dělení paradoxně silně připomíná už SF povídku Johanny Russ z roku 1983.<sup>149</sup> Rovněž Willems uvádí, že „na nejednoznačných aspektech SF “není nic ‚extro‘“<sup>150</sup> a že snaha zobrazovat nepředstavitelné není SF cizí, ale naopak se nachází v jeho samotném jádru.<sup>151</sup>

Willems tak tvrdí, že Meillasouxova koncepce XSF je problematická, avšak užitečná především tím, že zdůrazňuje roli nemožného,<sup>152</sup> která je pro SF velmi zásadní. Meillasoux

---

<sup>143</sup> Václav Janoščík, *Území a mapa. Spekulativní myšlení a problém grand dehors. Sešit pro umění, teorii a příbuzné zóny*, 2016, s. 17.

<sup>144</sup> Quentin Meillasoux, *After finitude: an essay on the necessity of contingency*. London: Bloomsbury Academic 2012, s. 90.

<sup>145</sup> Quentin Meillasoux, *Science fiction and extro-science fiction: followed by "The billiard ball" by Isaac Asimov*. Minneapolis, MN: Univocal 2015, s. 33.

<sup>146</sup> Tamtéž, s. 4–5.

<sup>147</sup> Tamtéž, s. 44.

<sup>148</sup> Steven Shaviro, *Discognition*. London: Repeater books 2016, s. 80.

<sup>149</sup> Tamtéž. Jedná se o povídku „What did you do during the revolution, Grandma?“.

<sup>150</sup> Brian Willems, *Speculative Realism and Science Fiction*. Edinburgh: Edinburgh University Press 2017, s. 13.

<sup>151</sup> Tamtéž, s. 5.

<sup>152</sup> Brian Willems, *Speculative Realism and Science Fiction*. Edinburgh: Edinburgh University Press 2017, s. 9–10.

podle něj dělá chybu pouze v tom, že tyto vlastnosti lokalizuje mimo SF.<sup>153</sup> Je to totiž právě SF, jež poskytuje hřiště světů Typu – 2, na němž je možné trénovat a rozvíjet „mnohočetné strategie pro reprezentování nereprezentovatelného.“<sup>154</sup> Shaviro navíc dodává, že ať už jsou zákony určující naši realitu „*principiálně* nutné nebo nahodilé, nemůžeme v praxi jen tak mávnout rukou nad tím, *co se děje právě teď*“,<sup>155</sup> a že je tedy téměř nemožné spekulovat absolutně nahodile, protože samotná spekulace vždy vychází z nějakého kontextu (nebo, jak jsme viděli u Whiteheada, po imaginativním vzletu vždy následuje nějaké přistání). SF nám tedy může mnohem lépe sloužit jako prostředek proniknutí podivného a neznámého do kontextu jinak dobře známého,<sup>156</sup> a tím upozornit na nestabilitu našeho světa, na jeho „otevřenost vnějšku“.<sup>157</sup>

## 2.4. *Co kdyby?*<sup>158</sup>

Science fiction tedy může pomoci představit si, co nemůžeme vědět a fungovat tak jako prostředek reprezentace (zatím) neznámého. V rámci jeho příběhů totiž nacházíme „cizí uspořádání vědění“,<sup>159</sup> „cizí formy cítění neporovnatelné s těmi našimi“,<sup>160</sup> sahající mimo naši běžnou zkušenost nebo mimo lidské kategorie obecně. Tímto mimo-lidským je míněna nejen příroda nebo mimozemské formy života, ale právě i technologie. Světy SF nám umožňují nahlédnout povahu objektů, ať už se jedná o stroje, umělou inteligenci nebo o naše vlastní formy koexistence s technologiemi, vzájemné hranice či jejich rozplývání. Jedním z největších potenciálů SF je proto podle Shavira především osvětlování pozitivních produktivních sil věcí, materiálů a technologických aparátů<sup>161</sup> a především i „možných implikací již existujících technologií“.<sup>162</sup>

SF lze tedy pojímat jako pole myšlenkového experimentu, na němž se lze zabývat zvláštními nápady a klást nadsazené „*co kdyby?*“ otázky,<sup>163</sup> jež nám mohou napovědět něco, k čemu bychom skrze analytické uvažování nebo induktivní generalizaci neměli přístup.<sup>164</sup> Místo filosofické abstrakce nebo vědecky testovatelných tezí vtěluje SF do postav a narativů

---

<sup>153</sup> Tamtéž, s. 15

<sup>154</sup> Tamtéž, s. 5.

<sup>155</sup> Steven Shaviro, *Discognition*. London: Repeater books 2016, s. 81. Kurzívy v celé citaci v originále.

<sup>156</sup> Mark Fisher, *The weird and the eerie*. London: Repeater Books 2016 [E-book].

<sup>157</sup> Tamtéž.

<sup>158</sup> Překlad – „What if“ a „as if“ – kurzíva v originále.

<sup>159</sup> Brian Willems, *Speculative Realism and Science Fiction*. Edinburgh: Edinburgh University Press 2017, s. 19.

<sup>160</sup> Steven Shaviro, *Discognition*. London: Repeater books 2016, s. 39.

<sup>161</sup> Tamtéž, s. 47.

<sup>162</sup> Tamtéž, s. 15.

<sup>163</sup> Steven Shaviro, *Discognition*. London: Repeater books 2016, s. 8.

<sup>164</sup> Tamtéž, s. 9.

„otázky o vědomí, budoucnosti, extrémních možnostech, ne-lidské jinakosti a především o hlubokých důsledcích – silách a limitacích – našich ideologií i technologií.“<sup>165</sup> Gregory Flaxman píše, že i u Deleuze nacházíme kritiku prototypní otázky filosofie, kterou často bývá „co je...? (*what is...*)“. Samotná struktura takové otázky prý svádí k hledání esenciální a všezahrnující odpovědi, zatímco SF představuje nový typ otázky, která si nevyžaduje natolik definitivní a předem ustavenou odpověď. Otázka „co kdyby? (*what if?*)“ naopak poskytuje pluralitu možností, které znejišťují celistvost našeho světa<sup>166</sup> skrze nabízené množství alternativ.

Užitečnost SF proto často leží v jeho práci se scénáři vzpírajícími se veškerému očekávání, ale skrze extrémní a často podivné důsledky těchto scénářů, nám umožňuje si představit, jaké by to bylo, „*kdyby* byly skutečné“.<sup>167</sup> Bernardo Krause uvádí, že logika jakékoli fikce je vždy logikou „jako kdyby (*as if*)“: Autor píše, *jako kdyby* svět vypadal, jak tvrdí, a čtenář čte, *jako kdyby* věřil, že tomu tak skutečně je.<sup>168</sup> Ve fikci totiž nic nemůže zaznít explicitně, vše musí být ukázáno skrze charakterizaci, dialog nebo zobrazení.<sup>169</sup> V souladu s tím Willems píše, že SF je pro spekulativní realismus klíčové díky této své strategii opisu (*transcription*).<sup>170</sup> Přibližuje se skrze ni totiž k předmětům svého zájmu náznakem a nepřímou,<sup>171</sup> tudíž nám může zprostředkovat specifický boční pohled na (hyper)objekty,<sup>172</sup> které člověk jinak nemůže sám nikdy zakusit nebo pochopit. Tím nám poskytuje tzv. „fiktivní visibilitu“,<sup>173</sup> novou perspektivu poskytující pohled na něco, co bychom jinak vidět nemohli. SF tak slouží jako cesta, „jak vyslovit něco, aniž bychom to vyslovili [...], protože pokud jde o zachycení reality, iluze a narážka jsou tím nejlepším, co dokážeme.“<sup>174</sup>

Příběhy SF nám tedy mohou přiblížit povahu jiných živých druhů a předmětů, je to ale právě skrze ně, jak můžeme nalézt novou perspektivu i sami na sebe. Flusser nazývá tento

<sup>165</sup> Tamtéž.

<sup>166</sup> Gregory Flaxman. Sci Phi: Gilles Deleuze and the Future of Philosophy. In: Simon O'Sullivan, Stephen Zephke (eds.), *Deleuze, Guattari and the Production of the New*. NY/London: Continuum International Books 2008, s. 12.–13.

<sup>167</sup> Steven Shaviro, *Discognition*. London: Repeater books 2016, s. 9.

<sup>168</sup> Gustavo Bernardo Krause: Science as Fiction, Vilém Flusser's Philosophy, s. 3. Dostupný na WWW: <[http://www.brasa.org/wordpress/Documents/BRASA\\_IX/Gustavo-Krause.pdf](http://www.brasa.org/wordpress/Documents/BRASA_IX/Gustavo-Krause.pdf)> [vyšlo nedat.; cit. 2. 4. 2018]. Kurzíva v originále.

<sup>169</sup> Prudence Gibson, Art Theory/Fiction as Hyper Fly. In: Brits, Baylee, Gibson, Prudence, Ireland, Amy (eds.), *Aesthetics after Finitude*. Melbourne: Re-press 2016, s. 40.

<sup>170</sup> Brian Willems, *Speculative Realism and Science Fiction*. Edinburgh: Edinburgh University Press 2017, s. 190.

<sup>171</sup> Steven Shaviro, *Discognition*. London: Repeater books 2016, s. 69.

<sup>172</sup> Hyperobjekty nazývá Timothy Morton objekty, které jsou příliš rozprostřené v čase či prostoru, takže se pro člověka stávají nevnímátnými a tím pádem i nepředstavitelnými a nepochopitelnými.

<sup>173</sup> Brian Willems, *Speculative Realism and Science Fiction*. Edinburgh: Edinburgh University Press 2017, s. 191.

<sup>174</sup> Graham Harman, *Weird Realism: Lovecraft and Philosophy*, Winchester: Zero Books 2012, s. 84–85.

obrácený pohyb svého druhu reflektivní hrou,<sup>175</sup> v níž na typické rysy naší kultury a společnost nahlíží ve výše již zmiňované knize z pohledu vampýrovky hlubinné s fiktivními vlastnostmi (**obr. 1**), jejíž vnímání a uvažování, ačkoli neméně vyspělé, se zcela liší od lidského, čímž poukazuje na lehce napadnutelnou samozřejmost, s níž o svém pohledu na svět (ne)uvažujeme. „Co kdyby“ a „jako kdyby“, která SF vyslovuje, nám mohou často pomoci do určité míry zahlédnout i vlastní vnitřek z perspektivy vnějšku,<sup>176</sup> a vidět tak chvíli sebe sama očima druhého.

## 2.5. Myslet rozdílné budoucnosti

„Co kdyby“ vyslovovaná SF tak nelze redukovat na bezúčelnou hru, protože i přes svou nadsazenost či nepravděpodobnost se aktivně zabývají alternativami, pomáhají nám představit si jiné varianty. Možné budoucnosti, které vykreslují, je tedy spíše nutné chápat v množném čísle,<sup>177</sup> jako pluralitu potencialit, než se pokoušet určit jakýmkoli způsobem úspěšnou projekci. SF totiž neusiluje o to něco dokazovat, umožňuje především přicházet s novými soubory otázek.<sup>178</sup> Shaviro proto v eseji *Unpredicting the Future* zdůrazňuje, že ačkoli SF je ze své podstaty o budoucím, neznamená to, že by si nějak nárokovalo předpovídání budoucnosti. „Pokud něco, tak budoucnost *od-předpovídá* (*unpredict*); vyhledává to, co je nepředvídatelné nebo nedefinitivní (*counter-final*)“,<sup>179</sup> čímž narušuje ucelenou představu o budoucnosti jako o něčem jednoduše odvoditelném od současného momentu nebo v něm přímo obsaženém. I proto volá například O’Sullivan po „bujení fikcí, násobení možných světů“,<sup>180</sup> které mohou vytvářet „stínovou budoucnost vznášející se na okraji současného stavu věcí, mapu všech cest, skrze něž se může současnost znovuvynalézat“.<sup>181</sup>

Willems dále píše, že společným cílem SF a spekulativního realismu je především zpochybňování antropocentrického pohledu na svět; SR i SF totiž „považují ne-lidské objekty

---

<sup>175</sup> Vilém Flusser, Luis Bec, *Vampyroteuthis Infernalis: A Treatise, with a Report by the Institut Scientifique de Recherche Paranaturaliste*. Minneapolis: University of Minnesota Press 2012, s. 9.

<sup>176</sup> Viz kapitola 2. 1.

<sup>177</sup> Henriette Gunkel, Ayesha Hameed, Simon O’Sullivan (eds.), *Futures and Fictions*. London: Repeater Books 2017, s. 5.

<sup>178</sup> Steven Shaviro, *Discognition*. London: Repeater books 2016, s. 9.

<sup>179</sup> Steven Shaviro: *Unpredicting the Future*. *Alienocene*. Dostupný na WWW: <<https://alienocene.files.wordpress.com/2018/04/unpredicting-to-print.pdf>> [vyšlo 31. 3. 2018; cit. 10. 4. 2018]. Kurzíva v originálu.

<sup>180</sup> Simon O’Sullivan, *Fiction: Seven moments in a fiction about fiction*, s. 3. Dostupný na WWW: <<https://www.simonosullivan.net/art-writings/fiction.pdf>> [vyšlo nedat.; cit. 7. 4. 2018].

<sup>181</sup> Steven Shaviro: *Unpredicting the Future*. *Alienocene*, s. 3. Dostupný na WWW: <<https://alienocene.files.wordpress.com/2018/04/unpredicting-to-print.pdf>> [vyšlo 31. 3. 2018; cit. 10. 4. 2018].

za hodné vážného zamyšlení“,<sup>182</sup> což vede k navazování nečekaných vztahů mezi objekty a vytváření prostoru pro vynalézání ne-antropocenních (*non-Anthropocene*) budoucností,<sup>183</sup> tedy variant světa, v nichž člověk nezaujímá výsadní postavení nebo v nichž je jeho negativní vlivy na planetu možné nějak napravit. V pojetí Donny Haraway proto lze například SF považovat přímo za jakousi mnohoznačnou formuli, která nám může zprostředkovat alternativy k současnosti a činit nás citlivějšími k našemu okolí a jeho potencialitám. SF pak najednou neznamená pouze science fiction, ale zahrnuje koexistenci „science fiction, spekulativní fabulace, přebírání provázku (*string figures*), spekulativního feminismu, vědeckého faktu (*science fact*),<sup>184</sup> zatím (*so far*)“,<sup>185</sup> která je strategií pro dělání potíží (*make trouble*), pro kladení znejišťujících otázek. Co u Haraway nacházíme je především důraz na SF jako na aktivní praxi i proces,<sup>186</sup> v němž vyprávění mezi fikcí a faktem (*story telling and fact telling*) funguje jako prostředek (mezi)druhového spojování, vytváření struktur „možných světů a možných časů, [...] bývalých, přítomných, i těch, co teprve přijdou.“<sup>187</sup> Skrze spekulativní fikci můžeme nacházet nové způsoby „spolu-bytí (*co being/mit-sein*)“<sup>188</sup> a vzájemného stávání se (*becoming-with each other*) v radikálně otevřené a propletené síti entit, v níž představujeme, jak píše i Flusser, pouze jeden z uzlů.<sup>189</sup> SF se tak ve své pluralitě stává „metodou pro stopování vlákna v temnotě, v nebezpečném pravdivém dobrodružném příběhu.“<sup>190</sup>

<sup>182</sup> Brian Willems, *Speculative Realism and Science Fiction*. Edinburgh: Edinburgh University Press 2017, s. 197.

<sup>183</sup> Tamtéž, s. 37. (Antropocén je pojmenováním vývojové etapy, v níž je již evidentní lidský vliv na planetu, jehož negativní efekty vedou k ekologickým katastrofám a dlouhodobě nevratným změnám přírody.)

<sup>184</sup> V dřívějších textech nacházíme např. i variaci *science fantasy*. Donna J. Haraway, *SF: Speculative fabulation and string figures, Documenta (13) 100 notes*. Berlin: Hatje Cantz 2012.

<sup>185</sup> Donna J. Haraway, *Staying with the trouble: Making Kin in the Chthulucene*, London/Durham: Duke University Press 2016, s. 2. Jedná se o do češtiny obtížně přeložitelnou slovní hříčku zahrnující možné varianty, jichž může SF nabývat, proto zde uvádím v celku i původní znění: "*Science fiction, speculative fabulation, string figures, speculative feminisim, science fact, so far*".

<sup>186</sup> Tamtéž, s. 3.

<sup>187</sup> Tamtéž, s. 31.

<sup>188</sup> Vilém Flusser, Luis Bec, *Vampyroteuthis Infernalis: A Treatise, with a Report by the Institut Scientifique de Recherche Paranaturaliste*. Minneapolis: Univeristy of Minesota Press 2012, s. 9.

<sup>189</sup> Vilém Flusser, Luis Bec, *Vampyroteuthis Infernalis: A Treatise, with a Report by the Institut Scientifique de Recherche Paranaturaliste*. Minneapolis: Univeristy of Minesota Press 2012, s. 31.

<sup>190</sup> Donna J. Haraway, *Staying with the trouble: Making Kin in the Chthulucene*, London/Durham: Duke University Press 2016, s. 3.

### 3. SF JAKO AKTIVNÍ SÍLA

V předchozích dvou kapitolách jsme pojmenovali některé vlastnosti a principy science fiction, které mohou být podstatné, pokud se pokoušíme uvažovat o něčem, co (ještě) nemůžeme znát, ale zároveň mohou pomoci vytvářet nové podněty v jinak ustáleném pohledu na záležitosti zcela všední. Viděli jsme, že řada autorů chápe science fiction jako specifický typ spekulativní fikce, s nímž má (nebo by podle nich minimálně mělo mít) teoretické uvažování určité styčné body. Byl zde tedy nastíněn určitý metodologický vztah mezi science fiction a filosofií, která se snaží otáčet k neznámému či budoucímu, a vytvářet tak ony vždy nové koncepty. To s sebou pochopitelně nese i rovnocenné uvažování nad pozicí, kterou fikce v našem vztahování se ke světu zaujímá, i nad souřadným vztahem vědy, filosofie a umění obecně. Určitá abduktivní logika je tedy nezbytnou myšlenkovou operací, kterou potřebujeme vždy, když se pokoušíme zvažovat něco, co jsme ještě nepoznali nebo co pro svou odlišnost či jinakost nikdy skutečně poznat nemůžeme. Science fiction je v takovém momentě velmi podstatnou metodologickou pomůckou, ať už díky svým extrapolačním a spekulacím schopnostem nebo kvůli již zmiňované strategii opisu, skrze níž nám může přiblížit některé otázky či objekty nepřímo.

Fikce s námi však může vstupovat do mnohem komplikovanějších vztahů, v jejichž rámci je často nelehké ji jednoznačně oddělit jako pouhý obraz reality nebo ji jednoduše přetvořit v nástroj. Často může být metodou i cílem<sup>191</sup> a téměř nikdy ji nelze chápat jako prostý opak faktu – některé fikce totiž operují zcela mimo dualitu pravdy nebo lži. Připomeňme si teď Nulový ostrov z první kapitoly tohoto textu. Jestliže např. veškeré mobilní aplikace používající údaje o naší poloze vypočítávají její souřadnice pouze díky (ne)existenci fiktivního kousku pevniny, který jsme „vrhli do oceánu“,<sup>192</sup> činí to jejich propočty nějak méně validním? Téměř prokazatelně ne – naše aplikace se stále zpřesňují, nezávisle na tom, zda je jejich konstitutivním základem realita nebo fikce. Fiktivní „protéza“ našich racionálních výpočtů nám každodenně pomáhá orientovat se ve městě.

Ani science fiction tak nelze redukovat na pasivní kulturní text (jakkoli zapojený do „celé sítě intertextů, kulturních významů a společenských diskurzů“<sup>193</sup>) určený k nahlížení (kyberpunkové SF odráží roztříštění postmoderního světa), ale ani na jednosměrnou metodologickou pomůcku, jež by se sice do čtení kulturní krajiny zapojovala aktivněji, ale

---

<sup>191</sup> Jon K Shaw, Theo Reeves-Everson (eds.), *Fiction as Method*. Berlin: Sternberg Press 2017, s. 8.

<sup>192</sup> Tamtéž, s. 6.

<sup>193</sup> Annette Kuhn (ed.), *Alien zone: cultural theory and contemporary science fiction cinema*. New York: Verso 1990, s. 8.

stále více méně jako prostředek analýzy (science fiction nám ukazuje, jakou budoucnost si společnost představuje) – tato práce vychází z tvrzení, že fikce je natolik konstitutivní, že do určité míry není možné, a v důsledku ani podstatné, ji chápat jako něco separátního nebo náležejícího např. pouze do kategorie literárního, filmového nebo jiného kulturního textu, nýbrž že funguje jako aktivní síla, která má na naše myšlení i na realitu samu nějaký vliv. Tuto myšlenku se v této kapitole pokusím rozebrat.

### 3.1. Spletité hierarchie

#### 3.1.1. Všechno je Science Fiction<sup>194</sup>

„Přestává to být otázka toho, jak přemýšlíme o technologiích, byť jen proto, že technologie o sobě stále více přemýšlí samy.“

– Nick Land

Když tedy J. G. Ballard v roce 1974 ve výše již citované předmluvě k románu *Crash* píše, že se změnila rovnováha mezi fikcí a realitou,<sup>195</sup> pojmenovává určitý kolaps hranic, který se stal asi nejvýraznějším tropem v nahlížení postmoderní kultury i společnosti obecně. Toto rozmlžení výrazně zpopularizovaly i texty Jeana Baudrillarda a dotýká se celé řady opozic, mezi něž bylo (a je) se vzrůstajícím rozrůzněním mediální krajiny stále těžší nakreslit dělící čáru – fikce a skutečnost, povrch a vnitřek, technologické a lidské...

Dle Baudrillarda se tedy rozpadl i Foucaultův klasický panoptický mechanismus dohledu, protože díky novým médiím se výrazně změnila rovněž pozice aktivity a pasivity, mezi nimiž přestal být rozdíl: „Jedná se o celý tradiční svět kauzality: perspektivní, deterministický mód, ‚aktivní‘ kritický mód, analytický mód – rozdíl mezi příčinou a důsledkem, mezi aktivním a pasivním, mezi subjektem a objektem, mezi účelem a prostředkem.“<sup>196</sup> I proto Baudrillard píše, že už se nedíváme na televizi, ale televize se dívá na

---

<sup>194</sup> Slovy „všechno se stává stává science fiction“ uvádí Ballard už svůj esej *Fictions of Every Kind* z roku 1971 (J. G. Ballard, *Fictions of every kind*. In: Robin Mackay, Armen Avanessian (eds.), *#Accelerate: The Accelerationist Reader*. Urbanomic 2014, s. 237 – 240).

<sup>195</sup> Jak bylo zmiňováno již v kapitole 1. 3.

<sup>196</sup> Jean Baudrillard, *Simulacra and simulation*. Ann Arbor: University of Michigan Press 1994 [E-book].



nás,<sup>197</sup> stejně jako u Ballarda nacházíme, že vnější svět přestal reprezentovat realitu a stal se doménou snů, fantazie a imaginace.<sup>198</sup>

Tato práce by se chtěla vyhnout apokalyptickému tónu Baudrillardova psaní o simulakrech, aniž by však snižovala důležitost proměny vztahu fikce a každodenní skutečnosti, kterou pojmenovává. Po vzoru Marka Fishera tedy chápe hyperrealitu jako podstatný pojem související velmi výrazně s nástupem kybernetických systémů, ale zároveň usiluje o to posunout se za „Baudrillardovu pozici konečné melancholie“.<sup>199</sup> Ve své disertační práci *Flatline Constructs: Gothic Materialism and Cybernetic Theory-Fiction* Fisher podotýká, že Baudrillardovy texty byly pro svou plamennou razanci velmi často pojímány doslovně a dezinterpretovány, jejich nejdůležitější přínos přitom podle něj leží právě v popisu vzájemného propojení reality a fikce, v němž už není možné jednoduše oddělit jedno od druhého. Jak podotýká i Deleuze, simulakrum paradoxně znemožňuje simulaci v tradičním smyslu – není kopií, ale „převrací všechny kopie tím, že převrací i modely“,<sup>200</sup> a ničí tak samotnou hierarchii,<sup>201</sup> podle níž by bylo možné určit jakýkoli originál. Spíše než o ztrátu reálna se tedy jedná o rozmlžení dělicích čar a nastolení situace, v níž je, jak píše Donna Haraway, „hranice mezi science fiction a společenskou realitou [...] optický klam“.<sup>202</sup>

V první kapitole krátce zmiňovaná Borgesova povídka o impériu, jehož mapa zakryla celé jeho území,<sup>203</sup> tedy patří dle Baudrillarda do druhého řádu simulaker, především protože předpokládá, že pod mapou stále leží nějaké skutečné území, nebo že lze vůbec nějak rozlišovat mezi tím, co bylo (dříve) území a co je (teď) mapa. Takto formulovaný vztah však ve složité realitě postmoderního světa přestal být udržitelným a s rozvojem nových médií, a především s šířením počítačů, se v mnohém zkomplikoval. S kybernetickou komunikací totiž přišlo právě intenzivní propojení dříve oddělených opozic, a tudíž přestalo být možné vydělit technologie i nás samotné z obrazu reality, který média zpracovávají – jak píše Mark Fisher: „Nejsou zde žádní diváci a žádný spektakl.“<sup>204</sup> Člověk se účastní, ať chce nebo ne. Nic se

---

<sup>197</sup> Tamtéž.

<sup>198</sup> J. G. Ballard, Introduction, *Crash*. London: Vintage 1995, s. 1 – 2.

<sup>199</sup> Mark Fisher, *Flatline Constructs: Gothic Materialism and Cybernetic Theory-Fiction*. New York: Exmilitary Press New York 2018. s. 7. Původní text z roku 1999.

<sup>200</sup> Gilles Deleuze, *Difference and repetition*. New York: Columbia University Press 1994, s. xx.

<sup>201</sup> Theo Reeves-Evison, Surface Fictions. In: Henriette Gunkel, Ayesha Hameed, Simon O’Sullivan (eds.), *Futures and Fictions*. London: Repeater Books 2017, s. 303.

<sup>202</sup> Donna J. Haraway, Kyborgský manifest: Věda, technologie a socialistický feminismus. In: Helena Bendová, Matěj Strnad (eds.), *Společenské vědy a audiovizie*. Praha: Nakladatelství AMU 2014., s. 609.

<sup>203</sup> Jean Baudrillard, *Simulacra and simulation*. Ann Arbor: University of Michigan Press 1994 [E-book]. Viz kapitolu 1. 2.

<sup>204</sup> V tom lze číst jasné vymezení se proti tradičnímu modelu simulace, jaký bychom našli např. u Guy Deborda, tedy proti představě, že nám někdo předkládá fikci, která zastírá nějakou skutečnou realitu a esenci a my ji přijímáme jako pasivní diváci.

nenachází mimo smyčku.“<sup>205</sup> Tento dojem nemožnosti vystoupit z propojeného systému vztahů (i nemožnosti rozlišit mezi aktivní a pasivní pozicí) komentuje i Theo Reeves-Evison, když píše, že extrémní zájem o princip simulaker patrný v 90. letech napříč odbornou veřejností i populární kulturou byl charakteristický právě realizací, že i kdyby byla Pravda<sup>206</sup> nějakým způsobem dosažitelná, byla by relativně neefektivní proti sofistikovaným mediálním systémům.<sup>207</sup>

### 3.1.2. Černé zrcadlo

V souladu s tím zde tedy nechci opakovat jakýkoli stesk po zmizení „reálného“ světa nebo rozvíjet postmoderní skepsi o nekončící vnějškovosti, ale spíš vycházet z Baudrillardova (i Fisherova) předpokladu, že povaha science fiction (i fikce obecně) se s globalizací a nástupem elektronických (a především kybernetických) médií z mnoha důvodů poněkud proměnila a mnohem komplikovaněji provázala s reálným technologickým vývojem a společenskými představami. To má pochopitelně velké důsledky jak pro principy fungování fikce, tak pro způsob, jakým bychom ji v tomto kontextu měli nahlížet.

Pokud totiž fikce již není pouze reprezentační, ale „vtrhla do reálna do té míry, že ho konstituuje“,<sup>208</sup> je třeba k ní přistupovat jako k podstatně proměnné a neredukovat ji na pouhý obraz nebo metaforu. Fisher v této souvislosti parafrázuje *Tisíc Plošin*, když uvádí, že fikce není pouhým obrazem světa, nýbrž že tvoří se světem rizom: „mezi fikcí a světem je neparalelní evoluce.“<sup>209</sup> Proto i u Baudrillarda nacházíme, že ani samotná abstrakce a iluze nemohou v hyperrealitě kybernetické simulace existovat (alespoň ne jakožto odraz reálna) – „dnešní abstrakce již není abstrakcí mapy, dvojníka, zrcadla nebo konceptu“.<sup>210</sup> Právě s kybernetizací tedy začíná fikce skutečnost afektovat spíše než jen reflektovat a tento zpětnovazební obvod znamená „konec fikce jako zrcadla, konec realismu v jeho mimetické podobě“.<sup>211</sup> Pokud totiž nelze oddělit fikci a skutečnost, nelze reálnému světu ani jednoduše a jednosměrně nastavit zrcadlo, jak píše Nick Land: „Odras přichází vždy pozdě, je odvozený

---

<sup>205</sup> Mark Fisher, *Flatline Constructs: Gothic Materialism and Cybernetic Theory-Fiction*. New York: Exmilitary Press New York 2018, s. 151.

<sup>206</sup> Velké písmeno v původním textu.

<sup>207</sup> Theo Reeves-Evison, *Surface Fictions*. In: Henriette Gunkel, Ayesha Hameed, Simon O’Sullivan (eds.), *Futures and Fictions*. London: Repeater Books 2017, s. 313.

<sup>208</sup> Mark Fisher, *Flatline Constructs: Gothic Materialism and Cybernetic Theory-Fiction*. New York: Exmilitary Press New York 2018, s. 26.

<sup>209</sup> Tamtéž.

<sup>210</sup> Jean Baudrillard, *Simulacra and simulation*. Ann Arbor: University of Michigan Press 1994 [E-book].

<sup>211</sup> Mark Fisher, *Flatline Constructs: Gothic Materialism and Cybernetic Theory-Fiction*. New York: Exmilitary Press New York 2018, s. 138.

(*derivative*), a i tak vlastně něco docela jiného.“<sup>212</sup> V ryzí podobě již nelze mluvit ani o jedné z opozic, iluze už není možná, protože do jisté míry není možné ani reálno,<sup>213</sup> a to kvůli nedostatku rozlišení mezi nimi – jinými slovy: „zmizel rozdíl mezi hráčem a tím, co se hraje“.<sup>214</sup>

Kybernetické science fiction již není „zrcadlem ani lampou“<sup>215</sup> – vizionářskou nebo imaginární transcendencí“,<sup>216</sup> protože ta spolu s metaforou či iluzí vyžaduje odstup, jasný rozdíl mezi realitou a jejím obrazem. A právě kvůli absenci této transcendence mnozí mluví o (v první kapitole již zmiňované) implozi, která s kybernetickými systémy přichází. Kyberpunk je tak přímo nazýván „implodovaným science fiction“,<sup>217</sup> protože na rozdíl od dřívější tradice žánru přestal odrážet pozemskou expanzi 19. a 20. století. Tato často komentovaná imploze<sup>218</sup> znamená konec éry transcendence a tedy že, slovy Jeana Baudrillarda, „už neprojdeme na druhou stranu zrcadla“.<sup>219</sup> Podle Marka Fishera se totiž transcendentální odraz mění na „plochý povrch černého zrcadla“,<sup>220</sup> které vyjadřuje vztah mezi kyberpunkem a realitou mnohem přesněji. Černé zrcadlo je totiž „obrazem numenálního horizontu událostí, za nějž nemůžeme jít“.<sup>221</sup> Do světa za zrcadlem už nelze vstoupit především kvůli tomu, že kdykoli do něj vstupujeme, už v něm předem jsme, jednoduše proto, že onen druhý svět „už není druhý“.<sup>222</sup> Fisher zároveň uvádí, že černé zrcadlo je i obrazem samotného kyberprostoru, jehož vztah ke světu „rozhodně není metaforický“.<sup>223</sup> Virtuální prostor podle něj není kopií ani odrazem reality a nenahrazuje reálný svět o nic víc, než by svět mohl nahrazovat kyberprostor. Vztah mezi kyberprostorem a světem tedy nelze přirovnávat k situaci objektu a jeho zrcadlového obrazu, ale musíme jej chápat jako mnohem více spleť a komplikovaný, jako určitou „zpěťnovazební smyčku mezi realitou, jejíž tendencí je stávat se-fikcí (*become-fiction*) a fikcí jejíž tendencí je stávat se-reálnou (*become-*

---

<sup>212</sup> Nick Land, *Circuitries*. In: Nick Land, Robin Mackay (ed.), Ray Brassier (ed.), *Fanged Noumena: Collected Writings 1987-2007*. Urbanomic/Sequence Press 2011, s. 295.

<sup>213</sup> Jean Baudrillard, *Simulacra and simulation*. Ann Arbor: University of Michigan Press 1994 [E-book].

<sup>214</sup> Mark Fisher, *The weird and the eerie*. London: Repeater Books 2016 [E-book].

<sup>215</sup> Odkazuje ke knize M. H. Abramse *The Mirror and the Lamp: Romantic Theory and the Critical Tradition*.

<sup>216</sup> Mark Fisher, *Flatline Constructs: Gothic Materialism and Cybernetic Theory-Fiction*. New York: Exmilitary Press New York 2018, s. 138.

<sup>217</sup> Csicsery-Ronay, *Cyberpunk and Neuromanticism*. in: Mark Fisher, *Flatline Constructs: Gothic Materialism and Cybernetic Theory-Fiction*. New York: Exmilitary Press New York 2018, s. 57.

<sup>218</sup> Kromě I. Csicsery-Ronayho ji popisuje i Jean Baudrillard (viz. kapitolu 1. 2.).

<sup>219</sup> Jean Baudrillard, *Simulacra and simulation*. Ann Arbor: University of Michigan Press 1994 [E-book].

<sup>220</sup> Mark Fisher, *Flatline Constructs: Gothic Materialism and Cybernetic Theory-Fiction*. New York: Exmilitary Press New York 2018. s. 142. Slovní spojení samo pochází z pera zakladatele kyberpunkové literatury Williama Gibsona.

<sup>221</sup> Tamtéž, s. 142. Horizont událostí (*event horizon*) je termínem z obecné teorie relativity označující oblast časoprostoru, mimo níž už nemůže událost afektovat vnějšího pozorovatele.

<sup>222</sup> Tamtéž.

<sup>223</sup> Tamtéž, s. 143.

real)“.<sup>224</sup> K popsání tohoto vzájemného propojení užívá Fisher Deleuzův koncept implexu, jenž označuje spíše než vztah mezi objekty právě transformaci celého systému. Implex zároveň zahrnuje celý proces vzájemného zavinutí – přehýbání a rozkládání, který způsobuje, že kyberprostor (a ve stejném smyslu i fikce) „není ani „uvnitř“ ani „vně“ světa, ale vytváří ve světě záhyb“,<sup>225</sup> v němž skutečně vzniká něco navíc. To Land demonstruje na příkladu složené závorky (*nested bracket*): „() (nebo (( )) (nebo ((( ))) )“) neoznačuje absenci. Vytváří otvory, háčky pro budoucnost [...], doopravdy (vůbec ne metaforicky)“.<sup>226</sup> Především tyto záhyby proto představují momenty destabilizace našeho dělení na vnitřní a vnější, skutečné a fiktivní...

### 3.2. T/F

„Není žádná skutečná volba mezi kybernetikou teorie a teorií kybernetiky.“

– Nick Land

„Upřít filosofii schopnost uchopit reálné znamená přetvořit veškerou filosofii ve fikci.“

– J. K Shaw, T. Reeves-Everson

Důsledkem proměny vztahu fikce a reality je i znejistění pozic, ze kterých se k fikci můžeme teoreticky vztahovat. Řada autorů tak začíná v průběhu 80. a 90. let na různé úrovni chápat science fiction jako aktivní společensko-kulturní entitu, již přiřítají velký význam – od stále zčásti pasivní schopnosti adaptovat člověka na rychlý technologický vývoj po její situování do pozice nového „realismu o hyperreálném“,<sup>227</sup> který disponuje jedinečnými prostředky k nahlížení a konstruování nové komplexnosti vztahů nastíněné v kapitole 3. 1. SF v tomto pojetí nepředstavuje pouze soubor obecných „žánrových efektů literatury a simulačních umění“, ale mnohem spíše určitý „způsob vědomí“,<sup>228</sup> jak nacházíme u Istvana

<sup>224</sup> Tamtéž, s. 151.

<sup>225</sup> Tamtéž, s. 144.

<sup>226</sup> Nick Land, *Cybergothic*. In: Nick Land, Robin Mackay (ed.), Ray Brassier (ed.), *Fanged Noumena: Collected Writings 1987-2007*. Urbanomic/Sequence Press 2011, s. 372.

<sup>227</sup> Mark Fisher, *Flatline Constructs: Gothic Materialism and Cybernetic Theory-Fiction*. New York: Exmilitary Press New York 2018, s. 25.

<sup>228</sup> Istvan Csicsery-Ronay, Jr., *The SF of Theory: Baudrillard and Haraway*. *Science Fiction Studies* 18, 1991, č. 3. Dostupný na WWW: <<https://www.depauw.edu/sfs/backissues/55/icr55art.htm>> [vyšlo nedat.; cit. 15. 6. 2018]. Csicsery-Ronay uvádí, že SF jako způsob vědomí lze charakterizovat dvěma provázanými formami váhání, dvěma mezerami, přičemž jedna z nich se nachází mezi představitelností budoucích transformací a

Csicsery-Ronayho. Kvůli svému zaměření na roli vědy a technologie v definování lidských (a kulturních) hodnot funguje jako důležitý prostor promýšlení mnoha otázek spjatých právě s technologickým vývojem a budoucími podobami společnosti, toto promýšlení je však zároveň již neoddělitelné od teoretického uvažování. Zatímco i kritická teorie považuje SF za privilegovaný žánr umožňující kognitivní mapování postmoderního prostoru,<sup>229</sup> někteří autoři ho začali chápat především jako specifický mód poznávání, který neslouží teorii jako pouhý příklad současné společenské situace, ale z něhož si teoretické uvažování musí brát příklad a jehož prostředky může aktivně používat v nahlížení světa.

Tento přístup přináší především změnu v pojmání toho, co vlastně i z hlediska časovosti znamená projekce budoucnosti, kterou SF skrze své příběhy uskutečňuje. Darko Suvin uvádí v jedné z nejznámějších charakteristik SF, že příběhy SF jsou generovány něčím, co označuje jako „novum“, tedy momentem, v němž určitý fenomén nebo vztah vybočuje z autorovy a čtenářovy běžné reality, a přesahuje tak určitou normu. Novum podle něj ustavuje rozdílnost projektované budoucnosti skrze „zcizení“ čtenáře od současnosti.<sup>230</sup> Zároveň je však podstatné, že příběh je většinou konzistentní se soudobými vědeckými znalostmi (což ho primárně odlišuje od žánru fantasy). Právě díky této konzistentnosti se SF jeví „myslitelným, ale zároveň kritickým k současnosti“.<sup>231</sup> V souladu s touto definicí tak řada autorů chápe konceptuální projekci budoucnosti v SF jako jednosměrný oblouk, který skrze toto kognitivní zcizení umožňuje především zpětnou kritickou reflexi současnosti, v níž jeho křivka začíná a do níž se zároveň i vrací. Novum má „nevyhnutelně historický charakter“,<sup>232</sup> což znamená, že jakákoli fikční realita vždy přímo koresponduje s momentem, v němž je imaginována. Proto také Frederic Jameson píše, že pokaždé zjišťujeme, že naše největší imaginativní skoky k radikálním alternativám nebyly ničím víc než „projekcemi našeho vlastního společenského okamžiku a historické nebo subjektivní situace“.<sup>233</sup> SF v tomto pojetí není ve skutečnosti o imaginaci budoucnosti, ale vždy a znovu o současném momentu, který – ač jinak nepřístupný našemu rozjímání – nám skrze své zcizující prostředky umožňuje

---

možností jejich uskutečnění (historicko-logické váhání) a druhá se klene mezi vírou v možnosti a jejich širšími etickými a společenskými implikacemi (etické váhání).

<sup>229</sup> Steven Shaviro, *Connected or What It Means to Live in the Network Society*. Minneapolis: University of Minnesota Press 2003, s. 54. Termín „kognitivní mapování“ pochází od Frederica Jamesona.

<sup>230</sup> Stephen Zephke: *Beyond Cognitive Estrangement; The Future of Science-Fiction Cinema*, s. 1. Dostupný na WWW: <[https://www.academia.edu/6464994/Beyond\\_Cognitive\\_Estrangement\\_The\\_Future\\_of\\_Science-Fiction\\_Cinema](https://www.academia.edu/6464994/Beyond_Cognitive_Estrangement_The_Future_of_Science-Fiction_Cinema)> [vyšlo nedat.; cit. 25. 5. 2018]

<sup>231</sup> Tamtéž, s. 2.

<sup>232</sup> Darko Suvin, Positions and presuppositions in science fiction. in: Stephen Zephke: *Beyond Cognitive Estrangement; The Future of Science-Fiction Cinema*, s. 2. Dostupný na WWW: <[https://www.academia.edu/6464994/Beyond\\_Cognitive\\_Estrangement\\_The\\_Future\\_of\\_Science-Fiction\\_Cinema](https://www.academia.edu/6464994/Beyond_Cognitive_Estrangement_The_Future_of_Science-Fiction_Cinema)> [vyšlo nedat.; cit. 25. 5. 2018]

<sup>233</sup> Frederic Jameson, *Archaeologies of the future: the desire called utopia and other science fictions*. New York: Verso 2005, s. 211.

nepřímo myslet, jelikož z naší současnosti činí „vzdálenou minulost budoucího světa“.<sup>234</sup> Takový model, ačkoli velmi zásadní, však stále v principu počítá s nastavováním zrcadla a se zpětnou reflexí spatřeného odrazu, zatímco zde chceme následovat spíše autory, kteří se domnívají, že SF přesahuje pouhou kritiku a že projekce budoucnosti nemusí být pouze dialektická a vždy „připoutaná k současnosti“.<sup>235</sup>

Konceptuální projekce budoucnosti tedy není omezena na „restrukturalizování našeho prožívání současnosti“,<sup>236</sup> ale představuje skutečně určitou orientaci na budoucnost, a tím umožňuje zhmotnit něco radikálně odlišného. Někteří autoři tak velmi souběžně s nástupem kybernetických systémů začínají chápat SF jako vhodný způsob vztahování se k rychle se měnící a nepřehledné (nejen) technologické jinakosti vyvolávající pocit, že „rozdíly mezi teorií a praxí, kulturou a ekonomikou, vědou a technologií, jsou v tomto bodě zbytečné“.<sup>237</sup> Mezi kybernetikou teorie a teorií kybernetiky tak podle Landa není žádný rozdíl především proto, že kybernetika není jednoduše teorií ani prostě předmětem teorie. Vše je totiž součástí mnohem komplexnějšího systému vztahů, v jehož rámci nelze tímto způsobem vytyčovat (o)pozice. V důsledku toho už není možné prostě oddělit realitu a fikci, nezůstává však udržitelná ani opozice mezi kulturním textem a procesem jeho čtení – SF se tak může stát teoretickým postupem, stejně jako teorie už nemůže pouze číst nějakým způsobem zarámovanou fikci, ale mohou (a musí) se navzájem spoluutvářet v obousměrném procesu poznávání (a vytváření) nového. Právě toto skutečně nové, nebo chceme-li „budoucnost v radikálním smyslu“,<sup>238</sup> nacházíme u Jamesona pouze ve formě pevné hranice značící naši neschopnost si budoucnost představit,<sup>239</sup> protože už ze své podstaty leží vně naší představivosti. Ani vnějšek však ve vztahu k vnitřku nemusí představovat takový pevný limit, jak prostřednictvím Deleuze připomíná Stephen Zephke, ale je spíše tvořen záhyby a zavinutími, které dohromady vnitřek utváří,<sup>240</sup> tedy je součástí mnohem komplikovanějšího obousměrného procesu.

---

<sup>234</sup> Tamtéž, s. 288.

<sup>235</sup> Stephen Zephke: *Beyond Cognitive Estrangement; The Future of Science-Fiction Cinema*, s. 1. Dostupný na WWW: <[https://www.academia.edu/6464994/Beyond\\_Cognitive\\_Estrangement\\_The\\_Future\\_of\\_Science-Fiction\\_Cinema](https://www.academia.edu/6464994/Beyond_Cognitive_Estrangement_The_Future_of_Science-Fiction_Cinema)> [vyšlo nedat.; cit. 25. 5. 2018]

<sup>236</sup> Frederic Jameson, *Archaeologies of the future: the desire called utopia and other science fictions*. New York: Verso 2005, s. 286. Kurzíva v originále.

<sup>237</sup> Nick Land, *Circuitries*. In: Nick Land, Robin Mackay (ed.), Ray Brassier (ed.), *Fanged Noumena: Collected Writings 1987-2007*. Urbanomic/Sequence Press 2011, s. 295.

<sup>238</sup> Stephen Zephke: *Beyond Cognitive Estrangement; The Future of Science-Fiction Cinema*, s. 3. Dostupný na WWW: <[https://www.academia.edu/6464994/Beyond\\_Cognitive\\_Estrangement\\_The\\_Future\\_of\\_Science-Fiction\\_Cinema](https://www.academia.edu/6464994/Beyond_Cognitive_Estrangement_The_Future_of_Science-Fiction_Cinema)> [vyšlo nedat.; cit. 25. 5. 2018]

<sup>239</sup> Frederic Jameson, *Archaeologies of the future: the desire called utopia and other science fictions*. New York: Verso 2005, s. 288.

<sup>240</sup> Gilles Deleuze, Foucault. in: Tamtéž, s. 10.

„[B]ýt součástí hyper-relace znamená nacházet se mimo otázky reprezentace“,<sup>241</sup> jelikož v hyperrealitě je samotná reprezentace nemožná, zčásti proto, že mapa předchází území, tedy že už není možné srovnat model a kopii a určit zmiňované opozice. Mark Fisher proto uvádí, že v hyperrealitě se i z fikce stává hyperfikce, jež je podržena aktivním procesům definovaným „unikáním z textu“,<sup>242</sup> tedy že působnost hyperfikce směřuje ven mimo ni samotnou. Právě proto, že fikce údajně ztratila svou kriticky negativní funkci, není už možné ji omezovat na obraz, který by mohla teorie s odstupem analyzovat. „Subjekt teorie už nemůže působit nebo stát mimo proces, který popisuje.“<sup>243</sup> V tomto smyslu lze číst i Baudrillardovo prohlášení o konci SF i teorie jako specifických žánrů – jako konstatování nutnosti vzájemného propojení. Pokud tedy budeme chápat SF nikoli jako zábavní literární či filmový žánr, ale spíše způsob vědomí, „komplexní váhání nad vztahem mezi imaginárními představami a historickou realitou otevírající se budoucnosti“,<sup>244</sup> potřebujeme aktivovat jak teorii, tak fikci. V SF se totiž mísí techniky extrapolace a spekulace v konstrukci blízkých či vzdálených budoucích světů, v nichž se protíná věda, technologie a společnost,<sup>245</sup> takže právě propojením fikční, filosofické a vědecké imaginace může podrývat hranice mezi nimi a jeho narativy tak produkují a nadsazují tuto „novou imanenci“. <sup>246</sup> Pokud ji chceme teoreticky uchopit, vyžaduje to zcela nový přístup někde mezi fikcí a teorií<sup>247</sup> – Mark Fisher podotýká, že proto Baudrillard, stejně jako Deleuze a Guattari (a mohli bychom dodat např. i Donna Haraway) přikládají fikci tak velkou důležitost.

Pokud budeme vycházet z Fisherova předpokladu, že (kromě dalších dělících čar) éra kybernetiky eliminuje i rozlišení mezi teorií a fikcí, jež se v důsledku toho vzájemně cyklí ve „smyčce pozitivní zpětné vazby“,<sup>248</sup> potřebujeme zároveň k nahlížení této nové propojenosti vztahů i nový afektivní registr,<sup>249</sup> jiný typ realismu – nikoli realismus empirický, ale

<sup>241</sup> Mark Fisher, *Flatline Constructs: Gothic Materialism and Cybernetic Theory-Fiction*. New York: Exmilitary Press New York 2018, s. 174.

<sup>242</sup> Tamtéž.

<sup>243</sup> Robin Mackay, Armen Avanessian (eds.), *#Accelerate: The Accelerationist Reader*. Urbanomic 2014, s. 17.

<sup>244</sup> Istvan Csicsery-Ronay, Jr., The SF of Theory: Baudrillard and Haraway. *Science Fiction Studies* 18, 1991, č. 3. Dostupný na WWW: <<https://www.depauw.edu/sfs/backissues/55/icr55art.htm>> [vyšlo nedat.; cit. 15. 6. 2018]

<sup>245</sup> Eugene Thacker, SF, Technoscience, Net.art: The Politics of Extrapolation. *Art Journal* 59, 2000, č. 3

<sup>246</sup> Istvan Csicsery-Ronay, Jr., The SF of Theory: Baudrillard and Haraway. *Science Fiction Studies* 18, 1991, č. 3. Dostupný na WWW: <<https://www.depauw.edu/sfs/backissues/55/icr55art.htm>> [vyšlo nedat.; cit. 15. 6. 2018]

<sup>247</sup> Mark Fisher, *Flatline Constructs: Gothic Materialism and Cybernetic Theory-Fiction*. New York: Exmilitary Press New York 2018 s. 2.

<sup>248</sup> Nick Land, Circuitries. In: Nick Land, Robin Mackay (ed.), Ray Brassier (ed.), *Fanged Noumena: Collected Writings 1987-2007*. Urbanomic/Sequence Press 2011, s. 298. Pozitivní zpětná vazba označuje v kybernetice situaci, v níž se v rámci obvodu zvyšují hodnoty a dochází tak k akceleraci žádoucích jevů.

<sup>249</sup> Mark Fisher, *Flatline Constructs: Gothic Materialism and Cybernetic Theory-Fiction*. New York: Exmilitary Press New York 2018, s. 19.

kybernetický: „Teorii-fikci (*theory-fiction*) pro umělou realitu“.<sup>250</sup> Umělou zde opět nelze chápat jako vzdech po někdejší skutečnosti, nýbrž jako provázanou situaci, v níž se fiktivní koncepty často stávají společenskými fakty.<sup>251</sup> Spojovník mezi teorií-fikcí tedy znamená nikoli sloučení, ale rozpad těchto dvou kategorií.<sup>252</sup> Přesně z toho důvodu staví Fisher proti postmoderní koncepci metafikce hyperfikci, v níž se fikce a realita zásadně stírají a „jejíž hyperfiktivní procesy lze definovat právě radikální imanencí“.<sup>253</sup>

Není tedy již možné přistupovat k fikcím jednoduše jako k textům čekajícím na teoretická „čtení“, ale vnímat je jako „samy o sobě intenzivně teoretické“.<sup>254</sup> Pokud totiž zůstáváme na textuální rovině, nikdy se podle Fishera nedotkneme nejdůležitějšího druhu zpětné vazby: té mezi fikcí a realitou.<sup>255</sup> Jestliže zde tedy, jak jsme nastínili, existuje tendence fikce stávat se realitou, je nutně provázena i stáváním se-fikcí (*becoming-fiction*) teorie. To vše vychází z přehodnocování toho, „co fikce je – nebo by mohla být – v kybernetické kultuře“.<sup>256</sup> Zmatení identit či smazání hranic tedy může představovat pro teorii-fikci nejen bod zrodu, ale i určitou naději v široké možnosti přetváření jinak často nerovných původních podmínek a zároveň vědomí, že žádný proces nemůže být plně předurčen.<sup>257</sup>

SF jako operace teorie-fikce tak podle Csicsery-Ronayho zahrnuje celou řadu dalších konceptů, jako je AI (umělá inteligence), kyborg (kybernetický organismus) nebo VR (virtuální realita), jež tvoří součást SF-vědomí (*SF-consciousness*), „neustálého uvědomování si, že počátky jsou předmětem přetváření, že téměř cokoli lze technicky zkonstruovat a že možná nejsou dány žádné limity tomu, čeho je technologická civilizace a její technologicky transformovaná těla, schopna dosáhnout“.<sup>258</sup> V komplexní a v mnohém fluidní situaci tedy hyperfikce může představovat i určitý stav osvobození, a to jak od esenciálních kategorií a opozic (což nacházíme např. u Donny Haraway), tak od autora, ale i od samotného textu,

---

<sup>250</sup> Mark Fisher, *Flatline Constructs: Gothic Materialism and Cybernetic Theory-Fiction*. New York: Exmilitary Press New York 2018, s. 19. Kurzíva v originále.

<sup>251</sup> Tamtéž, s. 21.

<sup>252</sup> Exmilitary, Preface. In: Mark Fisher, *Flatline Constructs: Gothic Materialism and Cybernetic Theory-Fiction*. New York: Exmilitary Press New York 2018, s. xv.

<sup>253</sup> Mark Fisher, *Flatline Constructs: Gothic Materialism and Cybernetic Theory-Fiction*. New York: Exmilitary Press New York 2018, s. 8.

<sup>254</sup> Tamtéž, s. 5.

<sup>255</sup> Tamtéž, s. 151.

<sup>256</sup> Tamtéž, s. 156.

<sup>257</sup> Istvan Csicsery-Ronay, Jr., The SF of Theory: Baudrillard and Haraway. *Science Fiction Studies* 18, 1991, č. 3. Dostupný na WWW: <<https://www.depauw.edu/sfs/backissues/55/icr55art.htm>> [vyšlo nedat.; cit. 15. 6. 2018]

<sup>258</sup> Tamtéž.



z něhož hyperfikce (na rozdíl od metafikce) uniká, a vytváří tak určitý (autonomní?) „hyperfiktivní okruh“.<sup>259</sup>

### 3.3. Zpětnovazební smyčka

„Jsme zvyklí přemýšlet o materiálních a společenských faktech ve smyslu genealogií, archeologických pozůstatků a dialektického pokroku, nebo ve smyslu úpadku, degenerace a vzrůstající entropie... Čas ubíhá směrem k lepším zítřkům nebo se slepě sráží s nepředstavitelnými katastrofami [...] Ale nezávisle na našem přístupu zůstává minulost těžká, zmražená a budoucnost se zdá být zatížena dluhy současnosti uzavírajícími ji ze všech stran. Myslet čas proti proudu, představit si, že co přišlo ‚potom‘ může změnit, co bylo ‚předtím‘, nebo že změnit minulost od kořenů může utvářet současný pořádek věcí: jaké bláznovství! Návrat k magické myšlence! Je to ryzí science fiction, a přece...“  
– Félix Guattari

#### 3.3.1. Implodovaná budoucnost

Není to však pouze poměr mezi fikcí a realitou, co prošlo nějakou proměnou. Ballard tvrdí, že i „naše koncepty minulosti, současnosti a budoucnosti jsou stále více nuceny k přehodnocování“.<sup>260</sup> Stejně jako se po druhé světové válce v důsledku jaderných katastrof mluví o změně v chápání kauzálního vztahu minulosti a současnosti, představuje blížící se konec tisíciletí a šíření kybernetických systémů období redefinice pojmání příčiny a důsledku a celkového vztahování se k budoucnosti. Lineární kauzální průběh charakterizovaný „plynulým přechodem z minulosti (která je vždy již rozhodnutá) do budoucnosti (která je pouhým rozehráním toho, co bylo již stanoveno v minulosti)“<sup>261</sup> tak dostává trhliny a objevuje se řada postřehů o jeho konstruovanosti a neadekvátnosti. Alex Williams popisuje, že příběh modernismu a raného postmodernismu se zhroutil do „zevšeobecněné časové

---

<sup>259</sup> Mark Fisher, *Flatline Constructs: Gothic Materialism and Cybernetic Theory-Fiction*. New York: Exmilitary Press New York 2018, s. 174.

<sup>260</sup> J. G. Ballard, Introduction, *Crash*. London: Vintage 1995.

<sup>261</sup> Ccru: A short prehistory of Ccru. Dostupný na WWW:

<[https://web.archive.org/web/20040713055626/http://www.ccrunet.net:80/id\(entity\)/ccruhistory.htm](https://web.archive.org/web/20040713055626/http://www.ccrunet.net:80/id(entity)/ccruhistory.htm)> [vyšlo nedat.; cit. 2. 6. 2018]

nemoci (*generalized chronosickness*): ztráty vlákna techno-společenského Osvícenství“,<sup>262</sup> tedy víry v jednoznačný a pozitivní (technologický) vývoj lidstva, který se dříve jevil jako samozřejmý. Tento jev dává Williams do přímé souvislosti mimo jiné i se „ztrátou vesmíru jako konečné hranice“<sup>263</sup> v důsledku úpadku masivních sovětských a amerických vesmírných programů od 70. let dál. V souvislosti s implozí dovnitř kybernetických systémů a ztrátou transcendence se tak objevuje právě i určitý rozpad kauzality a progresivní pozitivní představy o budoucnosti. Imploze stlačila vzdálený čas science fiction do blízké budoucnosti kyberpunku. Tento moment je v postmoderním myšlení často reflektován (mj. i Fredericem Jamesonem) a samotný rozpad jasné časovosti je jedním z hlavních témat analýz literárního i filmového kyberpunku. Jak už však bylo zmiňováno, usilujeme zde o trochu odlišný pohled na časovost i na samotný kyberpunk.

Franco Berardi uvádí v knize *After the Future*, že „budoucnost není pouze dimenzí času, ale rovněž dimenzí prostoru“,<sup>264</sup> čímž dává rovněž do přímého vztahu kolaps (vesmírné) explorační a jasné lineární představy o budoucnosti. Po kolonizaci fyzického prostoru tak nastala kolonizace časové dimenze<sup>265</sup> – a zatímco expanze kyberprostoru je podle něj neomezená, je to právě (kyber)čas, kulturní a emocionální, který neomezený není. Berardi tedy tvrdí, že budoucnost není „přirozenou dimenzí mysli“, nýbrž že je konstruována pouze naší projekcí a imaginací,<sup>266</sup> která se výrazně mění spolu s kulturními a společenskými tendencemi. Nick Srnicek proto píše, že je to především víra v čistý narativ lineárního vývoje od tradičních k moderním společenstvím, co vymizelo z kolektivní imaginace,<sup>267</sup> tedy, jak uvádí i Berardi, že (modernistická) představa budoucnosti jako progresivního pokračování současného pokroku, ono směřování k lepším zítřkům, které komentuje i Guattari v úvodním citátu této kapitoly, přestalo být udržitelné.<sup>268</sup> Nejedná se tedy pochopitelně o ztrátu budoucnosti ve faktickém smyslu následování dalšího momentu po tom současném, ale právě o proměnu konceptuální projekce budoucnosti ve společenském a kulturním povědomí, o ztrátu představy o tom, jak se ze současnosti stane budoucnost, jak by měla vypadat a zda

---

<sup>262</sup> Alex Williams, *Escape Velocities*. E-flux, 2013, č. 46. Dostupný na WWW: <<https://www.e-flux.com/journal/46/60063/escape-velocities/>> [vyšlo nedat., 2013; cit. 3. 4. 2018].

<sup>263</sup> Tamtéž.

<sup>264</sup> Franco Berardi, *After the Future*. Chico: AK Press 2011, s. 17.

<sup>265</sup> Tamtéž.

<sup>266</sup> Tamtéž.

<sup>267</sup> Nick Srnicek, *Postcapitalist Futures*. In: Václav Janoščík, Vít Bohal, Dustin Breitling (eds.), *Reinventing Horizons*. Praha: Display 2016, s. 20.

<sup>268</sup> O rozpadu tohoto lineárního narativu píše celá řada klasických autorů (mj. Jean-François Lyotard nebo Jacques Derrida) a není předmětem této práce se jím hlouběji zabývat, představuje zde spíše kontext a výchozí bod pro koncepci, s nímiž pracuje.

bude v něčem lepší. Často se tak vyskytuje i představa, že budoucnost nejen že nevychází z přítomnosti po lineární ose, ale že je svým způsobem „pohlčena nenasytnou současností“.<sup>269</sup>

### 3.3.2. Obvody

„Cru se u kybernetiky poučila, že nic není ‚pouze‘ technické.“

– Cru

„Pokud zvážíme věci z pohledu strojového času a roviny konzistence, vše se ukáže v novém světle: kauzality již nebudou fungovat v jednom směru a už nám nebude dovoleno předpokládat, že vše je předem dáno.“

– Félix Guattari

Toto rozvolnění kauzálního vztahu současnosti a budoucnosti je však bezprostředně spjaté i s kybernetickými systémy. Pokud již není možné oddělit opozice, platí to především o vztahu člověka a technologií, a to nikoli nutně ve smyslu faktického splývání, ale i v míře, s jakou se kybernetické systémy vepsaly do samotných mechanismů našeho myšlení a chápání světa (nebo snad i do jaké míry v něm autonomně operují?). Pokud tedy nemůžeme vydělit člověka z technologií a technologie z procesu konstruování představ o světě, zdá se zcela na místě hledat důvody tak často komentovaného rozpadu lineární projekce budoucnosti právě v kybernetickém obvodu.<sup>270</sup> Kyberkultura a kyberpunk nás nutí „drasticky přehodnotit představy o čase, realitě, materialitě, komunitě a prostoru“.<sup>271</sup> A toto přehodnocování není pouze dobrovolným procesem reflexe zvenčí, ale nutným zásahem do našeho uvažování. I proto Land píše, že „není možné se kybernetice vyhnout. Děláme ji nezávisle na tom, co si myslíme“.<sup>272</sup>

---

<sup>269</sup> Jean Baudrillard, *Simulacra and simulation*. Ann Arbor: University of Michigan Press 1994 [E-book].

<sup>270</sup> N. Katherin Hayles navíc uvádí, že zhruba od roku 1980 se nacházíme ve třetím stádiu vývoje kybernetiky, které je definováno právě virtualitou. N. Katherin Hayles, *How we became posthuman*. Chicago: University of Chicago Press 1999 s. 7.

<sup>271</sup> Dani Cavallaro, *Cyberpunk and Cyberculture: Science Fiction and the Work of William Gibson*. London: The Athlone Press 2000, s. xi.

<sup>272</sup> Nick Land, Circuitries. In: Nick Land, Robin Mackay (ed.), Ray Brassier (ed.), *Fanged Noumena: Collected Writings 1987-2007*. Urbanomic/Sequence Press 2011, s. 297.

Mark Fisher konstatuje, že kybernetika byla vždy o anticipaci<sup>273</sup> a uvádí příklad práce jednoho z otců této disciplíny, Norberta Wienera, na vývoji zaměřovací technologie protiletectkých zbraní. Píše, že ke správnému zasažení cíle totiž není nutné určit jeho pozici v okamžik vystřelení, nýbrž vypočítat, kde se bude nacházet v momentu dopadu. Proto také Land tvrdí, že „[k]ybernetika je zhoršením svého vlastního stávání se a cokoli, co děláme, bude tím, co nás přinutilo to udělat: děláme věci dřív, než dávají smysl“.<sup>274</sup> Taková formulace definuje kybernetickou anticipaci nikoli jako jednoduché prohození příčiny a důsledku, ale opět jako komplikaci kauzálních vztahů, jako určitý okruh či smyčku, v níž není už možné jednoduše určit prvotní impulz. Fisher proto dodává, že kybernetická anticipace je vždy dvousečná, jelikož navrhuje „nejen předpověď, ale i předurčení“,<sup>275</sup> právě kvůli neoddělitelnosti informace od procesu zpracovávání, protože „[b]ýt součástí systému znamená být jím už předem zpracováván“.<sup>276</sup>

Toto předurčení však dle Fishera nelze chápat ve smyslu naplňujícího se proroctví, protože samotný proces zpracování činí jakékoli proroctví sporným. Znemožňuje totiž každý skutečný náčrt kauzální determinace – už nelze jednoduše rozlišit příčinu a důsledek. Fisher v tomto kontextu uvádí Baudrillardův příklad průzkumu veřejného mínění. Na otázku, zda předvolební průzkumy mají nějaký efekt na budoucí volební výsledky nemůžeme prostě najít jednoznačnou odpověď. Nikdy totiž nemůžeme přesně vědět, zda volební průzkum věrně odrážel situaci, která pak skutečně nastala při volbách, nebo zda se naplnil právě proto, že ukázal konkrétní šance, a část voličů se tak rozhodla i podle něj. Podle Baudrillarda tedy nemůžeme určit, zda je předpověď pravdivá nebo lživá, je prostě „neurčitelná“ (*undecidable*).<sup>277</sup> „Jakmile je smyčka uzavřená, nemůžeme to vědět. Proroctví, stejně jako průzkum veřejného mínění, není kauzálně nevinné: kombinuje anticipaci a determinaci v takové míře, že znemožňuje je od sebe odlišit“.<sup>278</sup> Podobně bychom se mohli zeptat: Objevili vědci zmiňovaní v úvodu *Reinventing Horizons* gravitační pole, které dokazovalo hypotézu o jeho existenci, nebo umožnila samotná hypotéza jeho objevení? A vznikla představa kyberprostoru v Gibsonově románu?

V důsledku této „neurčitelnosti“ začali především v 90. letech někteří teoretici (již jsme jmenovali např. Jeana Baudrillarda, Nicka Landa či Marka Fishera) popisovat kauzalitu

---

<sup>273</sup> Mark Fisher, *Flatline Constructs: Gothic Materialism and Cybernetic Theory-Fiction*. New York: Exmilitary Press New York 2018, s. 158.

<sup>274</sup> Nick Land, *Circuitries*. In: Nick Land, Robin Mackay (ed.), Ray Brassier (ed.), *Fanged Noumena: Collected Writings 1987-2007*. Urbanomic/Sequence Press 2011, s. 297.

<sup>275</sup> Mark Fisher, *Flatline Constructs: Gothic Materialism and Cybernetic Theory-Fiction*. New York: Exmilitary Press New York 2018, s. 158.

<sup>276</sup> Tamtéž, s. 159.

<sup>277</sup> Jean Baudrillard, *Symbolic Exchange and Death*. in: Tamtéž.

<sup>278</sup> Tamtéž, s. 158.

po vzoru kybernetiky nikoli jako lineární, ale jako cyklickou – jako určitou zpětnovazební smyčku (*feedback loop*),<sup>279</sup> v níž už nelze stanovit časovou posloupnost příčiny a následku, ale kde tyto cirkulují a navzájem se prolínají. Vznikla tak určitá propast mezi každodenním vnímáním času (tedy vědomím, že něco v současnosti se děje kvůli tomu, co se stalo v minulosti a že to, co děláme teď bude mít naopak efekt na věci zítřejší) a kauzalitou okolních událostí a trendů, u nichž se kvůli jejich provázanosti a komplexnosti stala kauzalita do jisté míry neurčitelnou.

Mark Fisher používá na více místech příklad z filmového průmyslu, když na *Příběhu hraček* (*Toy Story*, 1995) popisuje, do jaké míry nám nepředkládá lineární posloupnost, nýbrž právě smyčku, v níž se reálné a fiktivní objevuje společně.<sup>280</sup> Odkazuje především na koexistenci počítačem animovaných verzí starších hraček i těch zcela nově digitálně vytvořených, které působí vzájemně jako reklama na hračky fyzické. Je to tedy i synergická síť mediálních konglomerátů, kterou tak nazývá „vždy se svírající spirálou“,<sup>281</sup> smyčkou mezi reklamou, fikcí a produktem.<sup>282</sup> (Toto propojení později označuje jako „SF kapitál [*SF Capital*]“.)<sup>283</sup> Přesně takovou fikci pak Fisher nazývá hyperfikcí,<sup>284</sup> jelikož zcela přestává být závislá na nějakém primárním zábavním textu, byť obklopeném sekundárními produkty, a přechází tak „od systému objektů k hype-systému“,<sup>285</sup> v němž se fikční a skutečné, předcházející a následující, razantně stírá.

---

<sup>279</sup> Zpětnovazební smyčka nebo jen zpětná vazba je termín využívaný především v kybernetice k označení situace, kdy výstup systému ovlivňuje jeho vstup.

<sup>280</sup> Jak ve *Flatline Constructs* (Mark Fisher, *Flatline Constructs: Gothic Materialism and Cybernetic Theory-Fiction*. New York: Exmilitary Press New York 2018 173-4), tak např. v textu *SF Capital* (Mark Fisher: *SF Capital*, 2001. Dostupný na WWW: <<http://archive.li/Y9eUl>> [vyšlo nedat. 2001; cit. 26. 9. 2017]).

<sup>281</sup> Mark Fisher, *Flatline Constructs: Gothic Materialism and Cybernetic Theory-Fiction*. New York: Exmilitary Press New York 2018, s. 174.

<sup>282</sup> Mark Fisher: *SF Capital*, 2001. Dostupný na WWW: <<http://archive.li/Y9eUl>> [vyšlo nedat. 2001; cit. 26. 9. 2017].

<sup>283</sup> Tamtéž.

<sup>284</sup> Jak bylo popsáno v kapitole 3. 2.

<sup>285</sup> Mark Fisher: *SF Capital*, 2001. Dostupný na WWW: <<http://archive.li/Y9eUl>> [vyšlo nedat. 2001; cit. 26. 9. 2017].

### 3.3.3. *Hyperstition*

„*Hype* opravdu způsobuje, že se věci uskutečňují, a užívá přesvědčení jako pozitivní sílu. To, že něco není reálné teď, neznamená, že to nebude reálné v určitém okamžiku v budoucnosti. A jakmile to reálné je, svým způsobem jako by bylo odjakživa.“

– Ccru

Z předchozích úvah vyplývá, že fikce má v prostředí „saturevaném elektronickými technologiemi“<sup>286</sup> – bez ohledu na svou počáteční fiktivnost – často velmi skutečný účinek. Pokud tedy fikce nejsou opakem reality, ale často realitu produkují,<sup>287</sup> je to právě imaginace budoucnosti vykonávaná science fiction, které bychom měli věnovat pozornost. Jestliže totiž, jak píše Simon O’Sullivan, mohou fikce mít na reálno vliv a skutečně ho do určité míry měnit,<sup>288</sup> znamená to, že musíme zaujmout poměrně odlišný přístup k temporalitě projekce SF, jejíž prezentovanou budoucnost (jak jsme si ukázali v kapitole 3. 1.) je třeba chápat jako virtuální zlomek skutečné potenciální budoucnosti, spíš než jako „dialogický a kriticky-substantivní“<sup>289</sup> nástroj. Fikce ve smyslu imaginace budoucích scénářů tak operuje jako určitá „časová zpětnovazební smyčka (*temporal feedback loop*) (z těchto budoucností zpět do současnosti)“.<sup>290</sup>

Tuto časovou smyčku pojmenovalo hybridní teoretické těleso Cybernetic culture research unit (Ccru),<sup>291</sup> působící v polovině 90. let krátkodobě při Warwick University, jako *hyperstition*. Pojem je kombinací slov „*hype*“<sup>292</sup> a „*superstition*“ (pověra) – spojuje v sobě náhlý, extrémní, společenský zájem s pověrou (tedy neologismus vytvořený pro praktiky marketingu<sup>293</sup> s něčím velmi starým<sup>294</sup>) a označuje právě rozmlžení posloupnosti příčiny a

---

<sup>286</sup> Dani Cavallaro, *Cyberpunk and Cyberculture: Science Fiction and the Work of William Gibson*. London: The Athlone Press 2000, s. xi.

<sup>287</sup> Simon O’Sullivan, From Financial Fictions to Mythotechnesis. In: Henriette Gunkel, Ayesha Hameed, Simon O’Sullivan (eds.), *Futures and Fictions*. London: Repeater Books 2017, s. 320.

<sup>288</sup> Henriette Gunkel, Ayesha Hameed, Simon O’Sullivan (eds.), *Futures and Fictions*. London: Repeater Books 2017, s. 5.

<sup>289</sup> Frederic Jameson, *Archaeologies of the future: the desire called utopia and other science fictions*. New York: Verso 2005, s. 147.

<sup>290</sup> Simon O’Sullivan, From Financial Fictions to Mythotechnesis. In: Henriette Gunkel, Ayesha Hameed, Simon O’Sullivan (eds.), *Futures and Fictions*. London: Repeater Books 2017, s. 320.

<sup>291</sup> Ccru byla založena kolem filosofů Sadie Plant a Nicka Landa a jejími členy byli jak akademici (mj. Ian Hamilton Grant, Mark Fisher, Mathew Fuller či Kodowo Eshun), tak umělci a hudebníci (např. Kode9 nebo ředitel londýnského dubstepového labelu Hyperdub Steve Goodman).

<sup>292</sup> Pro slovo „*hype*“ neexistuje vhodný český ekvivalent, ponechávám ho tedy i na dalších místech v originálním znění a kurzívou.

<sup>293</sup> Podle *Merriam-Webster Dictionary* spadá první užití slova *hype* jakožto podstatného jména až do roku 1955. Podle tohoto slovníku pojem vyjadřuje „reklamní publicitu extravagantního nebo zinscenovaného druhu“. Heslo je přístupné online na: <<https://www.merriam-webster.com/dictionary/hype>> [vyšlo nedat.; cit. 25. 7. 2018].

<sup>294</sup> Pojem *hyperstition* je ve velké míře orientován na komplexní rozvázání linearit časových vztahů a výrazně pracuje právě i se vstupováním starých myšlenkových systémů (viz 4. bod charakteristiky *hyperstition* – „Call to

důsledku, „vykloubení linearity“,<sup>295</sup> v němž budoucnost může nějak vstupovat do současnosti. Samotná koncepce se postupně skládá z mnoha zmínek v rámci univerza krátkých textů, které Ccru vyprodukovala kolektivně nebo pod pseudonymy smyšlených postav, nejpřesněji ji však lze vysvětlit jako proces, v němž se „fikce sama stává reálnou skrze časovou zpětnovazební smyčku: operuje jako vize budoucnosti vržená zpět, aby zkonstruovala vlastní minulost“.<sup>296</sup> Tento proces někteří spojují i s Piercovou představou abdukce, jelikož ji lze doslovně chápat jako odvádění (ab + ducere),<sup>297</sup> tedy neustálé posouvání se někam dál, aniž by tento posun nutně přímo vyplýval z předchozí situace. Současnost tak nemusí být odvozována od minulosti, ale potenciálně i utvářena budoucností.<sup>298</sup> *Hyperstition* tedy zahrnuje „prvek efektivní kultury“,<sup>299</sup> který skrze replikaci, multiplikaci a „pozitivní nevíru (*unbelief*)“<sup>300</sup> prochází procesem kladné zpětné vazby a stává se skutečným. Samotná fikce tak představuje technologii k „nastavení pozitivních zpětnovazebních cyklů aktualizace“.<sup>301</sup>

Téměř jakoukoli fikci (politickou, náboženskou, filmovou, ...) lze tím pádem úspěšně převést v účinnost,<sup>302</sup> protože když vstoupí do všeobecného povědomí, stane se skutečnou a není už možné ji jako fikci jednoduše označit – jakmile je jednou reálná, jako by byla odjakživa. *Hype* tudíž nemůžeme chápat jednoduše jako předzvěst události, protože je již „samotnou událostí v průběhu.“<sup>303</sup> V principu *hyperstition* tedy podle Ccru není žádný rozdíl v podstatě „vesmíru, náboženství a hoaxy“,<sup>304</sup> protože už se vůbec nejedná o otázku pravdy

---

the Old Ones“) do kontextu moderních technologií. Zde by bylo možné se rozepsat o celé řadě podobných spojení, především ve vztahu ke kyberpunku, v němž, jak zdůrazňuje Dani Cavallaro, se vyspělá technologická společnost sráží s „mytologií a fantasy“ (Dani Cavallaro, *Cyberpunk and Cyberculture: Science Fiction and the Work of William Gibson*. London: The Athlone Press 2000, s. xv.), chceme se zde však soustředit přímo na důsledky tohoto uvažování pro fikční projekci budoucnosti, proto se těmto tématům nebudeme šířeji věnovat.

<sup>295</sup> Diann Bauer, *You Promised Me a Primer and You Gave Me Gossip Girl*. In: Václav Janoščík, Vít Bohal, Dustin Breitling (eds.), *Reinventing Horizons*. Praha: Display 2016, s. 124.

<sup>296</sup> O'Sullivan, *Accelerationism, Hyperstition and Myth-Science*, s. 14. In: *Cyclops journal: A journal of Contemporary Theory, Theory of Religion and Experimental Theory*, č. 2, s. 13. Dostupný na WWW: <[http://cyclopsjournal.net/1CYCLOPS%20JOURNAL\\_Issue%202\\_ONLINE.pdf](http://cyclopsjournal.net/1CYCLOPS%20JOURNAL_Issue%202_ONLINE.pdf)> [vyšlo nedat.; cit. 25. 7. 2018]. Pro shrnutí charakteristik *hyperstition* viz rovněž tento O'Sullivanův text.

<sup>297</sup> Chris Shambaugh, *Maudlin Cortex, The Emergence of Hyperstition*. In: Baylee Brits, Prudence Gibson, Amy Ireland (eds.), *Aesthetics after Finitude*. Melbourne: Re-press 2016, s. 211.

<sup>298</sup> Armen Avanessian, Suhail Malik, *The Speculative Time Complex*. In: Armen Avanessian, Suhail Malik (eds.), *The time complex. Post-contemporary*. Miami: [NAME] publications 2016, s. 15.

<sup>299</sup> Ccru, *Pandemonium*. In: Ccru, *Abstract Culture: Digital Hyperstition*. London: Ccru 1999, s. 68.

<sup>300</sup> Nevíra znamená především moment potlačující úsudek (Nevěřím tomu, ale funguje to). Ccru, *Review of Ccru's Digital Hyperstition*. In: Ccru, *Writings 1997–2003*. Urbanomic 2017, s. 13.

<sup>301</sup> Jon K Shaw, Theo Reeves-Everson (eds.), *Fiction as Method*. Berlin: Sternberg Press 2017, s. 46.

<sup>302</sup> Chris Shambaugh, *Maudlin Cortex, The Emergence of Hyperstition*. In: Baylee Brits, Prudence Gibson, Amy Ireland (eds.), *Aesthetics after Finitude*. Melbourne: Re-press 2016, s. 212.

<sup>303</sup> Ccru: *A short prehistory of Ccru*. Dostupný na WWW:

<[https://web.archive.org/web/20040713055626/http://www.ccrunet.net:80/id\(entity\)/ccruhistory.htm](https://web.archive.org/web/20040713055626/http://www.ccrunet.net:80/id(entity)/ccruhistory.htm)> [vyšlo nedat.; cit. 2. 6. 2018].

<sup>304</sup> Ccru, *Communiqué Two: Message to Maxence Grunier*. In: Ccru, *Writings 1997–2003*. Urbanomic 2017.

nebo lži. „Přesvědčení zde nemá jednoduše pasivní kvalitu“,<sup>305</sup> jelikož hyperfikce není pouze reprezentační a *hype* není iluzorní, ale představuje „efektivní kybernetický proces“ operující skrze spirály zpětné vazby. Fikce zde funguje nikoli jako transcendentální obrazovka, ale chová se jako „kontejner magických intervencí ve světě“, jehož rámec je „zároveň užívaný (pro zakrývání) a nalomený (fikce umocňují změny v realitě)“.<sup>306</sup> *Hyperstition* tak nelze chápat pouze jako kulturní či sociální konstrukt, ale právě jako pozitivní zpětnovazební smyčku, jíž je kultura součástí.<sup>307</sup> Ve svém principu totiž úspěšné představy cirkulující v rámci kultury mají faktickou účinnost.

Science fiction v takovém případě funguje přímo jako faktor produkce představ<sup>308</sup> a vytváří tak, jak píše Nick Land, „háčky pro budoucnost“.<sup>309</sup> Je hyperfikcí, která se sama stává reálnou, získává vlastní „agenci“, tedy schopnost zasáhnout do reálného, je plně aktivní a znejistňuje tak naši představu o tom, „kdo píše a kdo je psán“.<sup>310</sup> Podstatné je, že vlastní agenci disponují v tomto pojetí nejen fikce ryzí umělecké kreativity, ale především ty operující v populární kultuře. Ccru i některé samostatné texty Nicka Landa tak do určité míry stavějí *Terminátora* na stejnou úroveň jako Deleuze a Guattariho. V *Communiqué Two* pak Ccru píše, že jejím členům výřečnost akademické elity nikdy nepřipadala nadřazená výrazu populární kultury. Uvádí, že jako teoretické těleso se propojuje s kulturními procesy, a usiluje tedy o to působit spíše v jejich rámci, než se z nich jakkoli vydělovat. Proto píše, že své koncepce a texty chce produkovat „raději s než ‚o‘ (nebo – hůře – ‚pro‘)“<sup>311</sup> určité kulturní tendence (mezi nimiž jmenuje i kyberpunk). Často proto zahrnuje do teoretického psaní populární SF, jemuž přiznává vlastní agenci, aktivní sílu v konstrukci (představ o) budoucnosti.

Kyberpunk pak díky svému spříznění s kybernetickými systémy, vzájemnému prolínání těla a technologie a zasazení do blízké budoucnosti zaujímá v tomto ohledu mezi populárními fikcemi centrální postavení. Podle Nicka Landa kyberpunkové SF funguje dokonce jako „textuální přístroj pro afektování reality skrze intenzifikaci očekávané

---

<sup>305</sup> Ccru: A short prehistory of Ccru. Dostupný na WWW:

<[https://web.archive.org/web/20040713055626/http://www.ccrunet.net:80/id\(entity\)/ccruhistory.htm](https://web.archive.org/web/20040713055626/http://www.ccrunet.net:80/id(entity)/ccruhistory.htm)> [cit. 2. 6. 2018].

<sup>306</sup> Tamtéž.

<sup>307</sup> Hyperstition: An introduction. Delphi Carstens interviews Nick Land. Dostupný na WWW:

<<http://merliquify.com/blog/articles/hyperstition-an-introduction/#.W1ZYodgzab8>> [vyšlo nedat.; cit. 15. 6. 2018].

<sup>308</sup> Ccru, Y2 Panik. In: Ccru, *Abstract Culture: Digital Hyperstition*. London: Ccru 1999, s. 10.

<sup>309</sup> Nick Land, Cybergothic. In: Nick Land, Robin Mackay (ed.), Ray Brassier (ed.), *Fanged Noumena: Collected Writings 1987-2007*. Urbanomic/Sequence Press 2011, s. 372.

<sup>310</sup> Ccru: A short prehistory of Ccru. Dostupný na WWW:

<[https://web.archive.org/web/20040713055626/http://www.ccrunet.net:80/id\(entity\)/ccruhistory.htm](https://web.archive.org/web/20040713055626/http://www.ccrunet.net:80/id(entity)/ccruhistory.htm)> [vyšlo nedat.; cit. 2. 6. 2018].

<sup>311</sup> Ccru, *Communiqué Two: Message to Maxence Grunier*. In: Ccru, *Writings 1997–2003*. Urbanomic 2017.



budoucnosti“.<sup>312</sup> Skládá se totiž z neočekávaných důsledků technologického vývoje,<sup>313</sup> a představuje proto nejen způsob, jak popisovat novou nestálost a abstraktnost, jež přineslo šíření počítačů, globalizace a ekonomické deregulace Reaganovsko-Thatcherovské éry,<sup>314</sup> ale přímo uplatňování teorie-fikce schopné skrze spekulativní experimentování otevřít „nové průchody vnějšku“.<sup>315</sup>

Land uvádí, že *hyperstition* se nachází „v rovnováze mezi fikcí a technologií, a je to právě tato tenze, jež přidává oběma na intenzitě, ačkoli intenzita fikce vděčí za vše své potencialitě [...] spíše než aktualitě“.<sup>316</sup> Podobně Steven Shaviro píše, že SF není o budoucnosti, ale futuritě (*futurity*), která pronásleduje současnost,<sup>317</sup> o událostech, které se ještě nestaly, ale jsou, jak píše Ccru, „aktivní už jako potenciality“.<sup>318</sup> SF tak nepředpovídá konkrétní budoucnost, ale vytváří v našem přítomném světě určité otvory, které „vpouští dovnitř abstraktní vnějšek“,<sup>319</sup> nečekané varianty, které představují zlom v lineární projekci současnosti do budoucnosti a ukazují na cesty, „skrze něž virtuální agence – jako potenciality – mají nejvyšší možný představitelný materiální efekt“.<sup>320</sup> Tímto otvorem či zlomem tak nemusí být nová komplexní vize světa, jak bychom našli v řadě textů kritické teorie, ale může se jednat o zlom zcela nepatrný, jakým je například „nový kousek technologie, skrze nějž se však v tomto světě objeví něco nového“.<sup>321</sup>

---

<sup>312</sup> Robin Mackay, Ray Brassier, Editor's Introduction. In: Nick Land, Robin Mackay (ed.), Ray Brassier (ed.), *Fanged Noumena: Collected Writings 1987-2007*. Urbanomic/Sequence Press 2011, s. 32.

<sup>313</sup> Ccru: A short prehistory of Ccru. Dostupný na WWW:

<[https://web.archive.org/web/20040713055626/http://www.ccrunet.net:80/id\(entity\)/ccruhistory.htm](https://web.archive.org/web/20040713055626/http://www.ccrunet.net:80/id(entity)/ccruhistory.htm)> [vyšlo nedat.; cit. 2. 6. 2018].

<sup>314</sup> Frederic Jameson, *Archaeologies of the future: the desire called utopia and other science fictions*. New York: Verso 2005, s. 93.

<sup>315</sup> Exmilitary, Preface. In: Mark Fisher, *Flatline Constructs: Gothic Materialism and Cybernetic Theory-Fiction*. New York: Exmilitary Press New York 2018, s. vii.

<sup>316</sup> Hyperstition: An introduction. Delphi Carstens interviews Nick Land. Dostupný na WWW:

<<http://merliquify.com/blog/articles/hyperstition-an-introduction/#.W1ZYodgzab8>> [vyšlo nedat.; cit. 15. 6. 2018].

<sup>317</sup> Steven Shaviro. Novelty and Double Causality in Kant, Whitehead and Deleuze. In: Simon O'Sullivan, Stephen Zephke (eds.), *Deleuze, Guattari and the Production of the New*. NY/London: Continuum International Books 2008, s. 215.

<sup>318</sup> Ccru: A short prehistory of Ccru. Dostupný na WWW:

<[https://web.archive.org/web/20040713055626/http://www.ccrunet.net:80/id\(entity\)/ccruhistory.htm](https://web.archive.org/web/20040713055626/http://www.ccrunet.net:80/id(entity)/ccruhistory.htm)> [vyšlo nedat.; cit. 2. 6. 2018].

<sup>319</sup> Jon K Shaw, Theo Reeves-Everson (eds.), *Fiction as Method*. Berlin: Sternberg Press 2017, s. 8.

<sup>320</sup> Ccru: A short prehistory of Ccru. Dostupný na WWW:

<[https://web.archive.org/web/20040713055626/http://www.ccrunet.net:80/id\(entity\)/ccruhistory.htm](https://web.archive.org/web/20040713055626/http://www.ccrunet.net:80/id(entity)/ccruhistory.htm)> [vyšlo nedat.; cit. 2. 6. 2018].

<sup>321</sup> Stephen Zepke: *Interface Aesthetics; Science-Fiction Film in the Age of Biopolitics*. Dostupný na WWW:

<[https://www.academia.edu/9371294/Interface\\_Aesthetics\\_Science\\_Fiction\\_Film\\_in\\_the\\_Age\\_of\\_Biopolitics](https://www.academia.edu/9371294/Interface_Aesthetics_Science_Fiction_Film_in_the_Age_of_Biopolitics)> [vyšlo nedat.; cit. 25. 3. 2018].

## 4. SF/VR

„Na přelomu tisíciletí bude technologie známá jako virtuální realita široce užívána. Dovolí nám vstupovat do počítačově generovaných umělých světů tak neomezených, jako je imaginace sama. Její tvůrci předvídají miliony pozitivních využití – zatímco jiní se jí obávají jako nové formy kontroly mysli...“

– úvodní titulky filmu *Trávníkář* (*Lawnmower Man*, 1992)

### 4.1. Příchod nové technologie

Novým „kouskem“ technologie otevírajícím se budoucnosti se zdála být ke sklonku minulého tisíciletí virtuální realita (VR).<sup>322</sup> Jak se shoduje i většina dobové reflexe, je velmi obtížné ji zařadit a datovat, jelikož vzniká spojením více technologických inovací a její kořeny sahají hluboko do 60. a 70. let k prototypním přístrojům Myrona W. Kruegera a Ivana Southerlanda, popřípadě ji lze chápat i jako dědice řady imerzivních technologií a zábav z dob mnohem dřívějších.<sup>323</sup> Cílem této kapitoly však není charakterizovat VR jako technologii, určovat její počátky nebo ji vymezovat jako médium, ale spíše se ve světle předchozích úvah o vztahu fikce, teorie a budoucnosti zaměřit na diskuze o VR odehrávající se především na přelomu 80. a 90. let, kdy jí byla „uchvátna imaginace veřejnosti“.<sup>324</sup>

Ačkoli se soustředíme na představy o technologii virtuální reality v užším smyslu, tedy nikoli o jakékoli nemateriální existenci dat, ale přímo o technologii umožňující nové spektrum imerzivní (fyzické) interakce s kyberprostorem, není pro tento text příliš podstatné, jakým typem zařízení se této interakce dosahovalo.<sup>325</sup> Práce se tak zaměřuje spíše na VR jako určitou společenskou představu či mentální projekci, která se ve fyzické technologii VR zhmotňuje, ale zároveň je součástí mnohem širšího spektra úvah, jehož kontextem je i rozmlžování hranic zmiňované v předchozí kapitole.

---

<sup>322</sup> Slovní spojení se poprvé vyskytuje už v knize Antoina Artauda *Divadlo a jeho dvojník* z roku 1938.

<sup>323</sup> Kromě přístrojů jako je *Sensorama*, s níž spojuje VR např. W. Robinett, je možné jako předchůdce VR vnímat např. i panoramata nebo rané stereoskopické optické hračky (mimo další např. Oliver Grau, *Virtual Art from Illusion to Immersion*, Cambridge: MIT Press 2003 nebo Kateřina Svatoňová, *Odpoutané obrazy: Archeologie českého virtuálního prostoru*. Praha: Academia 2013.).

<sup>324</sup> Alan Wexelblat (ed.): *Virtual Reality, Applications and Explorations*, Academic Press Inc, 1993, s. xiii.

<sup>325</sup> Přestože je tedy model virtuálních brýlí či HMD (*Head-Mounted Display*) v kombinaci s datovými rukavicemi a případně datovým oblekem asi nejvýraznějším způsobem připojení k VR, některé postřehy, jež bude text zmiňovat, pocházejí i od autorů a komentátorů jiných alternativních druhů rozhraní.

Virtuální realita je i v takto úzkém pojetí velmi nepolapitelným konceptem s mnoha technologickými i společenskými kořeny, balancující na jedné straně mezi kyberpunkovou fikcí a hackerskou kulturou a nákladným vědeckým výzkumem *NASA*, počítačových společností a armády na straně druhé.<sup>326</sup> David Kirby píše, že kvůli různorodosti těchto kořenů, z nichž VR vzešla, „se neobjevila jako plně zformovaný koncept“,<sup>327</sup> ale vyvinula se napříč zdánlivě tak rozdílnými kontexty jako je průmysl, science fiction a kontrakultura 60. let. Cílem této kapitoly je tedy především nahlédnout tuto provázanost jako centrální motiv diskurzu rané technologie VR, a sledovat jistou prostupnost (kyberpunkové) fikce, společenských představ a technologického vývoje. Tím nechci jakkoli tvrdit, jak uvádí například Chris Chesher, že by virtuální realita měla přímý původ v imaginaci science fiction,<sup>328</sup> ale že diskurz rané fáze jejího vývoje je pozoruhodný právě silnou vazbou mezi populární fikcí a představami odborné veřejnosti.<sup>329</sup>

Už za moment vzniku VR jako technologie je často považován rok 1984, kdy vyšel *Neuromancer*, označovaný i za první dílo kyberpunku.<sup>330</sup> Ačkoli Gibsonův román neobsahuje přímo slovní spojení „virtuální realita“, uvedl do všeobecného povědomí pojem kyberprostoru (*cyberspace*), jež slavně popisuje jako „grafické zobrazení dat abstrahovaných z paměti každého počítače v lidské společnosti“.<sup>331</sup> Tato vizuální reprezentace dat, jež měla být jedním z hlavních cílů a předností technologie VR, je v románu navíc přímo přístupná skrze zapojení se (*jack in*) do konkrétního přístroje (*cyberspace deck*). Ve stejném roce a v průběhu roku následujícího pak přišly nejvýraznější technologické inovace díky *NASA*<sup>332</sup> nebo projektu Videoplace M. Kruegera.<sup>333</sup> Označení „virtuální realita“ zpopularizoval především Jaron Lanier, zakladatel společnosti *VPL Research*, která přišla mimo jiné právě s datovou rukavicí

<sup>326</sup> Chris Chesher, Colonizing Virtual Reality. *Cultronix* 1, 1994, č. 1. Dostupný na WWW: <[https://is.muni.cz/el/1423/jaro2005/ZUR267/um/367791/Chesher\\_Colonizing\\_Virtual\\_Reality.pdf](https://is.muni.cz/el/1423/jaro2005/ZUR267/um/367791/Chesher_Colonizing_Virtual_Reality.pdf)> [vyšlo nedat.; cit. 12. 7. 2018].

<sup>327</sup> David Kirby, Creating a Techno-Mythology for a New Age: The Production History of 'The Lawnmower Man'. In: David L. Ferro, Eric G. Swedin (eds.), *Science Fiction and Computing: Essays on Interlinked Domains*, s. 216.

<sup>328</sup> Chris Chesher, Colonizing Virtual Reality. *Cultronix* 1, 1994, č. 1. Dostupný na WWW: <[https://is.muni.cz/el/1423/jaro2005/ZUR267/um/367791/Chesher\\_Colonizing\\_Virtual\\_Reality.pdf](https://is.muni.cz/el/1423/jaro2005/ZUR267/um/367791/Chesher_Colonizing_Virtual_Reality.pdf)> [vyšlo nedat.; cit. 12. 7. 2018].

<sup>329</sup> Tento vztah tedy rozhodně není ojedinělý, ale v případě VR je dobře patrný a velmi silný.

<sup>330</sup> Ve stejném roce mimochodem začala firma Apple prodávat první skutečně široce šířený osobní počítač – Macintosh, jehož do sci-fi laděnou reklamu režíroval Ridley Scott. Benjamin Wooley, *Virtual Worlds: A Journey in Hype and Hyperreality*. London: Penguin Books 1992, s. 29.

<sup>331</sup> William Gibson, *Neuromancer*. Plzeň: Laser-books s. r. o. 2010, s. 76.

<sup>332</sup> V *NASA* byl roku 1985 sestaven jeden z prvních headsetů (**obr. 2**).

<sup>333</sup> Krueger pracoval na interaktivním imerzivním prostředí Videoplace již od poloviny 70. let. Jeho cílem bylo vytvořit umělou realitu bez použití brýlí nebo rukavic, která by reagovala na uživatele především pomocí kamery a projekce. Přibližně od roku 1984 zapojil Krueger do projektu i počítač a začal používat počítačové programy k manipulaci s obrazem. AN: Myron Krueger «Videoplace». *Media Art Net*. Dostupný na WWW: <<http://www.medienkunstnetz.de/works/videoplace/>> [vyšlo nedat.; cit. 8. 8. 2018].

DataGlove (**obr. 3**). Dle Chrise Cheshera začal širší vývoj VR kolem roku 1988, především skrze aktivity *VPL* a firmy *Autodesk*, která v následujícím roce na mezinárodní konferenci počítačové grafiky SIGGRAPH představila demoverzi VR pojmenovanou *Cyberspace* (**obr. 4**).<sup>334</sup> Gibsonův pojem chtěl Autodesk dokonce přímo nechat zapsat jako obchodní značku.<sup>335</sup> VR měla na SIGGRAPH značný úspěch, a Chesher tak píše, že „strefila ten správný kulturní akord“<sup>336</sup> a označuje rok 1989 za počátek širšího zájmu o technologii, v jehož rámci se o ní objevily zmínky i v řadě médií jako *Mondo 2000*,<sup>337</sup> *Rolling Stone*, *New York Times* nebo *Wall Street Journal*. V následujícím roce už hostil SIGGRAPH panelovou diskuzi o VR s příznačným názvem „*Hip, hype, hope*“.

V letech 1990 a 1991 proběhly první konference o kyberprostoru, jedna na University of Texas, druhá, mezinárodní na University of California v Santa Cruz,<sup>338</sup> a v roce 1991 vyšla i popularizační kniha novináře Howarda Rheingolda nesoucí přímo název *Virtual Reality*.<sup>339</sup> Technologie tak vyvolala intenzivní vlnu zájmu, během níž vstoupila do širšího povědomí, a – jak podotýká mj. Chris Chesher – do „(relativního) mainstreamu“.<sup>340</sup> Od konference SIGGRAPH v roce 1989, kterou Benjamin Wooley popisuje jako „místo setkání pro budoucnost, kde se poprvé vynořovaly klíčové nápady zítřka“,<sup>341</sup> zhruba do začátku druhé poloviny 90. let tedy zažila VR rozkvět a vstoupila různými cestami do povědomí veřejnosti.

<sup>334</sup> Dani Cavallaro, *Cyberpunk and Cyberculture: Science Fiction and the Work of William Gibson*. London: The Athlone Press 2000, s. 66.

<sup>335</sup> Stuart Moulthrop, Writing *Cyberspace: Literacy in the Age of Simulacra*. In: Alan Wexelblat (ed.): *Virtual Reality, Applications and Explorations*, Academic Press Inc, 1993, s. 78. Údajně to vyvolalo spory, v jejichž rámci Gibson usiloval na protest o zapsání jména jednoho z představitelů firmy *Autodesk* Erica Gullichsena.

<sup>336</sup> Chris Chesher, Colonizing Virtual Reality. *Cultronix* 1, 1994, č. 1. Dostupný na WWW:

<[https://is.muni.cz/el/1423/jaro2005/ZUR267/um/367791/Chesher\\_Colonizing\\_Virtual\\_Reality.pdf](https://is.muni.cz/el/1423/jaro2005/ZUR267/um/367791/Chesher_Colonizing_Virtual_Reality.pdf)> [vyšlo nedat.; cit. 12. 7. 2018].

<sup>337</sup> *Mondo 2000* byl primárně kyberpunkový časopis, který se stal platformou pro řadu rozhovorů a úvah o VR.

<sup>338</sup> Michael Benedikt (ed.), *Cyberspace: First Steps*. Cambridge: MIT Press 1991, s. 23.

<sup>339</sup> Jedná se o knihu: Howard Rheingold, *Virtual Reality*. New York: Summit Books/Simon and Schuster 1991.

<sup>340</sup> Chris Chesher, Colonizing Virtual Reality. *Cultronix* 1, 1994, č. 1. Dostupný na WWW:

<[https://is.muni.cz/el/1423/jaro2005/ZUR267/um/367791/Chesher\\_Colonizing\\_Virtual\\_Reality.pdf](https://is.muni.cz/el/1423/jaro2005/ZUR267/um/367791/Chesher_Colonizing_Virtual_Reality.pdf)> [vyšlo nedat.; cit. 12. 7. 2018].

<sup>341</sup> Benjamin Wooley, *Virtual Worlds: A Journey in Hype and Hyperreality*. London: Penguin Books 1992, s. 14.

## 4.2. VR a kyberpunková fikce

„Trhy, touha a science fiction jsou všechny částmi infrastruktury.“

– Nick Land

Raná technologie VR byla od počátku v mnoha ohledech svázána s kyberpunkovou fikcí (a naopak, kyberpunk byl od začátku „souběžný s fenomény kyberprostoru a virtuální reality“<sup>342</sup>). Přejít fiktivního konceptu kyberprostoru do vědecké praxe i běžného jazyka, a dokonce jeho zapsání do rejstříku obchodních značek, je jen jedním z mnoha projevů tohoto propojení, které nezůstávalo na úrovni názvů, ale v jehož rámci se navzájem poměřovaly koncepty a představy o technologii a v němž se ve sbornících vedle odborných textů technologických vývojářů vyskytovaly úvahy spisovatelů SF. Sám William Gibson se výrazně objevoval na počítačových konferencích<sup>343</sup> a jeho příspěvek lze mimo jiné nalézt i v první sbírce textů o VR editované architektem Michaellem Benediktem.<sup>344</sup> Gibson s Brucem Sterlingem hovořili i v roce 1990 na festivalu *Ars Electronica* věnovaném tématu *Digitální sny – virtuální světy (digitale Träume – virtuelle Welten)*. Další kyberpunkový spisovatel, Pat Cadigan, je zase autorem předmluvy ke sborníku *Virtual Reality: Applications and Explorations* od Alexe Wexelblata.

Ačkoli tedy nelze říct, že by VR původně byla jednoduše konceptem science fiction,<sup>345</sup> který se následně stal skutečnou technologií – jak už jsme si ukázali v předchozí kapitole – lze jistě tvrdit, že mezi kyberpunkovou fikcí a vývojem technologie existoval v případě rané technologie VR určitý zpětnovazební okruh, v němž se výrazně spojovaly fiktivní koncepty s reálnými představami. Aniž bychom usilovali o to jakkoli určovat prvotní zdroje některých představ, z řady raných textů a sborníků je velmi patrná potřeba reálnou technologii VR k jejím fikčním SF zobrazením přirovnávat nebo dokonce na základě srovnání s nimi určovat její úspěšnost. Randal Walser v textu *The Emerging Technology of Cyberspace* například popisuje, že Gibsonova vize přístroje kapesní velikosti, s nímž je možné se do kyberprostoru připojit, je sice zatím mimo technologické možnosti, ale že je už teď nicméně

<sup>342</sup> Dani Cavallaro, *Cyberpunk and Cyberculture: Science Fiction and the Work of William Gibson*. London: The Athlone Press 2000, s. 26.

<sup>343</sup> Stuart Moulthrop, *Writing Cyberspace: Literacy in the Age of Simulacra*. In: Alan Wexelblat (ed.): *Virtual Reality, Applications and Explorations*. Academic Press Inc, 1993, s. 80.

<sup>344</sup> Jedná se o sbírku editovanou M. Benediktem, *Cyberspace: First steps* z roku 1991.

<sup>345</sup> Ačkoli např. Jeremy Bailenson uvádí, že frekvence citování *Neuromancera* ve vědeckých člancích a časopisech je až sedmdesát pět krát vyšší než u průměrného vědeckého referátu obsahujícího empirická data o výzkumu. Jeremy Bailenson, Nick Yee, Alice Kim, Jaireh Tecarro, *Sciencepunk: The Influence of Informed Science Fiction on Virtual Reality Research*, Department of Communication, Stanford University, s. 14. Dostupný na WWW: <<http://www.nickyee.com/pubs/Bailenson%20et%20al%20-%20SciencePunk.pdf>> [vyšlo nedat.; cit. 4. 6. 2018].

možné dosáhnout mnoha efektů, jež Gibson v *Neuromancerovi* zmiňuje. NASA a společnosti jako VPL a Autodesk tak prý „aktivně vyvíjejí zásadní části kyberprostorového přístroje (*cyberspace deck*)“, <sup>346</sup> ačkoli, jak dodává, ne všichni přijali tento název.

Řada počítačových inženýrů, umělců a teoretiků reflektujících rané stádium VR chápe SF nejen jako zdroj mnoha fantazií spojených s novou technologií, ale přímo jako prostředek získávání informací o VR a jejím potenciálu.<sup>347</sup> Stuart Moulthrop přímo píše, že většina toho, co o kyberprostoru víme, nepochází ze zkušenosti či experimentu, ale z fikcí od lidí jako je William Gibson, Pat Cadigan a Bruce Sterling.<sup>348</sup> Čelem k nové technologii jsme totiž vždy odkázáni na spekulaci, a to především pokud pokoušíme nahlédnout její společenské důsledky. Moulthrop proto dále uvádí, že ačkoli *Neuromancer* byl science fiction, měl značný vliv na teoretiky i designéry systémů VR.<sup>349</sup> Za další SF inspirace pro VR tak byl kromě Gibsonova kyberprostoru a kyberprostorového přístroje považován i hyperprostor ze *Star Wars*,<sup>350</sup> Holodeck ze seriálu *Star Trek: Next Generation*<sup>351</sup> nebo interface mezi počítačem a lidským mozkem představený ve filmu *Brainstorm*<sup>352</sup> už v roce 1983.

Diskurz rané virtuální reality zdaleka není jednotný, často se mluví o rozporu mezi „technofilními utopisty a kapitalistickými pragmatiky.“<sup>353</sup> Autor knihy *The Metaphysics of Virtual Reality*, jednoho z prvních filosofických pohledů na technologii, jej označuje přímo za spor mezi západním a východním pobřežím Spojených států.<sup>354</sup> Nezřídka je také zmiňována určitá role některých postav americké drogové kontrakultury, především Timothy Learyho, v nejranějších snahách o popularizaci technologie,<sup>355</sup> zatímco jiní připomínají, že je nutné mít na paměti, že VR je od svých počátků především vojenskou simulací.<sup>356</sup> Z této rozporuplnosti

---

<sup>346</sup> Randal Walser. The emerging technology of cyberspace. In: Sandra K. Helsel, Judith Paris Roth (eds.), *Virtual reality: Theory, practice, and promise*. Westport: Meckler, 1991, s. 37.

<sup>347</sup> Hillary McLellan: Virtual Realities, s. 2. Dostupný na WWW: <<http://members.aect.org/edtech/ed1/15/index.html>> [vyšlo nedat.; cit. 21. 7. 2018].

<sup>348</sup> Stuart Moulthrop, Writing Cyberspace: Literacy in the Age of Simulacra. In: Alan Wexelblat (ed.): *Virtual Reality, Applications and Explorations*. Academic Press Inc, 1993, s. 78.

<sup>349</sup> Tamtéž, s. 80.

<sup>350</sup> Chris Chesher, Colonizing Virtual Reality. *Cultronix* 1, 1994, č. 1. Dostupný na WWW: <[https://is.muni.cz/el/1423/jaro2005/ZUR267/um/367791/Chesher\\_Colonizing\\_Virtual\\_Reality.pdf](https://is.muni.cz/el/1423/jaro2005/ZUR267/um/367791/Chesher_Colonizing_Virtual_Reality.pdf)> [vyšlo nedat.; cit. 12. 7. 2018].

<sup>351</sup> Michael Heim, *The metaphysics of virtual reality*. New York: Oxford University Press, 1994, s. 122. nebo i Sandra K. Helsel, Judith Paris Roth (eds.), *Virtual reality: theory, practice, and promise*. Westport: Meckler 1991, s. 8.

<sup>352</sup> Michael Benedikt (ed.), *Cyberspace: First Steps*. Cambridge: MIT Press 1991, s. 12.

<sup>353</sup> Bruce Sterling, The future of cyberspace: wild frontier vs. Hyperreal estate. In: Gottfried Hattinger, Peter Weibel (eds.), *Digital Dreams – Virtual Worlds*, Ars Electronica katalog. Linec: Veritas – Verlag, 1990. Dostupný na WWW: <<http://archive.aec.at/print/>> [vyšlo nedat.; cit. 18. 6. 2018].

<sup>354</sup> Michael Heim, *The metaphysics of virtual reality*. New York: Oxford University Press, 1994, s. 142.

<sup>355</sup> Chris Chesher, Colonizing Virtual Reality. *Cultronix* 1, 1994, č. 1. Dostupný na WWW: <[https://is.muni.cz/el/1423/jaro2005/ZUR267/um/367791/Chesher\\_Colonizing\\_Virtual\\_Reality.pdf](https://is.muni.cz/el/1423/jaro2005/ZUR267/um/367791/Chesher_Colonizing_Virtual_Reality.pdf)> [vyšlo nedat.; cit. 12. 7. 2018].

<sup>356</sup> Ccru, Cyberpositive. In: Robin Mackay, Armen Avanessian (eds.), *#Accelerate: The Accelerationist Reader*. Urbanomic 2014, s. 312.

je však přinejmenším patrné, že na utváření „Velkého nápadu 90. let“ – jak VR označuje Brenda Laurel<sup>357</sup> – se nepodepsalo jedno ústřední centrum, ale podílela se na něm poměrně různorodá skupina lidí zahrnující jak pracovníky velkých institucí, tak technologické pionýry z řad programátorů, hardware vývojářů, umělců, kyberpunkových nadšenců i humanitních teoretiků, kteří se pohybovali a vyjadřovali i mimo akademické struktury<sup>358</sup> a často chápali VR jako něco vznikajícího skutečně „na průsečíku fantazie a technologie“.<sup>359</sup>

Deni Cavallaro uvádí, že zatímco někteří vědci vyjadřovali nesouhlas s údajným zneužíváním vědeckých konceptů v rámci postmoderní filosofie,<sup>360</sup> málokdo z nich si všímal právě vlivu fikčních vizí na projekty vznikající v technologicko-vědecké oblasti,<sup>361</sup> jakým nepochybně byla i Markem Fisherem zmiňovaná „migrace Gibsonova kyberprostoru z fikce ven“<sup>362</sup> do společenské reality. Tento proces pochopitelně není jednostranný, jelikož kyberpunková fikce je, jak podotýká i N. Katherine Hales, zároveň přímo ovlivňována informačními technologiemi, a i když občas nepředstavují její ústřední téma, lze se jejich vlivu jen stěží vyhnout<sup>363</sup> (anebo, mohli bychom říct, není žádná skutečná volba mezi kybernetickou fikcí a fikcí kybernetiky). I Michael Benedikt v předmluvě k první antologii textů o VR poznamenává, že hranice „mezi přáním a realitou, mezi možností a pravděpodobností“, <sup>364</sup> je do jisté míry nahodilá. Podobně píše filosofka Sadie Plant, že *Neuromancer* nebyl prvním ani posledním zmatením mezi fikcí a faktem, budoucností a minulostí, a představoval tak sám o sobě virtuální realitu, jež se stávala čím dál skutečnější.<sup>365</sup>

Obdobný dojem vyvolávají i reakce na film *Trávníkář* (*Lawnmower Man*), který jako první explicitně tematizuje technologii VR. Tento science fiction snímek z roku 1992 se v několika momentech výrazně protíná s faktickým vývojem technologie. David Kirby v textu věnovaném produkční historii filmu poznamenává, že režisér Brett Leonard mimo jiné

---

<sup>357</sup> Tímto souslovím VR označuje kromě Brendy Laurel (Brenda Laurel, On dramatic interaction. In: Gottfried Hattinger, Peter Weibel (eds.), *Digital Dreams – Virtual Worlds*, Ars Electronica katalog. Linec: Veritas – Verlag, 1990. Dostupný na WWW: <<http://archive.aec.at/print/>> [vyšlo nedat.; cit: 18. 6. 2018].) i Benjamin Wooley (Benjamin Wooley, *Virtual Worlds: A Journey in Hype and Hyperreality*. London: Penguin Books 1992, s. 16.). Velké písmeno v originále.

<sup>358</sup> Benjamin Wooley, *Virtual Worlds: A Journey in Hype and Hyperreality*. London: Penguin Books 1992, s. 18.

<sup>359</sup> Brenda Laurel, On dramatic interaction. In: Gottfried Hattinger, Peter Weibel (eds.), *Digital Dreams – Virtual Worlds*, Ars Electronica katalog. Linec: Veritas – Verlag, 1990. Dostupný na WWW: <<http://archive.aec.at/print/>> [vyšlo nedat.; cit: 18. 6. 2018].

<sup>360</sup> Naráží především na knihu *Intellectual Impostures* od A. Sokala a J. Bricmonta s přímým podtitulem „Postmodern philosophers' abuse of science“.

<sup>361</sup> Dani Cavallaro, *Cyberpunk and Cyberculture: Science Fiction and the Work of William Gibson*. London: The Athlone Press 2000, s. 66.

<sup>362</sup> Mark Fisher, *Flatline Constructs: Gothic Materialism and Cybernetic Theory-Fiction*. New York: Exmilitary Press New York 2018, s. 21.

<sup>363</sup> N. Katherine Hayles, *How we became posthuman*. Chicago: University of Chicago Press 1999, s. 30.

<sup>364</sup> Michael Benedikt (ed.), *Cyberspace: First Steps*. Cambridge: MIT Press 1991, s. 6.

<sup>365</sup> Sadie Plant, *Zeros + ones : digital women + the new technoculture*. London: Fourth Estate 1997, s. 12–13.

k přesvědčení producentů používal skutečné informační kazety o technologii<sup>366</sup> (protože nikdo z nich tou dobou VR ještě neznal) a konzultoval své nápady s řadou vývojářů, mj. i s Jaronem Lanierem či Stevem Wozniakem. *Trávníkář* je – i přes svou, z dnešního pohledu až směšnou, přemrštěnost – v jistém smyslu velmi realistický film, a to minimálně tím, že se v něm objevují skutečně existující přístroje (**obr. 5**) (headset a rukavice byly zapůjčeny Lanierovou firmou *VPL*). A ačkoli to může vypadat absurdně, Kirby uvádí, že po uvedení filmu byl Leonard velmi hojně zván na vědecká a podnikatelská shromáždění, aby o tématu VR přednášel, a film byl diskutován i v řadě odborných textů z tak různorodých oblastí jako je „turismus, obchodní management, rekreace nebo fetální zobrazování“.<sup>367</sup> Stejně seriózním způsobem nahlíží snímek i Michael Heim, který mu věnuje celou jednu kapitolu v *The Metaphysics of Virtual Reality*, a v některých člancích na dané téma je film především vzhledem k CGI pasáží popisován jako ukázka toho, „jak takové světy mohou v budoucnosti vypadat“.<sup>368</sup> Chris Chesher proto uvádí, že *Trávníkář* (který představoval se ziskem 150 milionů dolarů na rozpočet 10 milionů dolarů i značný finanční úspěch<sup>369</sup>) o technologii výrazně rozšířil povědomí, a posílil tak její popularitu,<sup>370</sup> k čemuž Kirby dodává, že tento efekt dokonce přímo vyústil v nárůst příležitostí k financování dalšího vývoje technologie.<sup>371</sup>

Na „intimní propletení“<sup>372</sup> světa kyberpunku a skutečného výzkumu VR upozorňuje i Jeremy Bailenson, který přímo z pozice výzkumného pracovníka zabývajícího se touto technologií tvrdí, že řada otázek, jež jsou v rámci dalšího vývoje technologie kladeny i po přelomu tisíciletí, byla buď explicitně nebo implicitně tvarována právě SF.<sup>373</sup> Upozorňuje i na to, že kyberpunkové texty jsou často chápány v kurzech o VR a v jejím výzkumu jako seriózní materiál, a dokonce dodává, že vývojáři jako Jaron Lanier nebo Thad Starner byli

<sup>366</sup> David Kirby, *Creating a Techno-Mythology for a New Age: The Production History of 'The Lawnmower Man'*. In: David L. Ferro, Eric G. Swedin (eds.), *Science Fiction and Computing: Essays on Interlinked Domains*, s. 217.

<sup>367</sup> Tamtéž, s. 126.

<sup>368</sup> M. Wertheim, *Lawnmower Man*, *Omni* 14, č. 6 (1992). in: David Kirby, *The Future Is Now: Diegetic Prototypes and the Role of Popular Films in Generating Real-World Technological Development*, *Social Studies of Science* 40, 2010, s. 49.

<sup>369</sup> David Kirby, *The Future Is Now: Diegetic Prototypes and the Role of Popular Films in Generating Real-World Technological Development*, *Social Studies of Science* 40, 2010, s. 50.

<sup>370</sup> Chris Chesher, *Colonizing Virtual Reality*. *Cultronix* 1, 1994, č. 1. Dostupný na WWW: <[https://is.muni.cz/el/1423/jaro2005/ZUR267/um/367791/Chesher\\_Colonizing\\_Virtual\\_Reality.pdf](https://is.muni.cz/el/1423/jaro2005/ZUR267/um/367791/Chesher_Colonizing_Virtual_Reality.pdf)> [vyšlo nedat.; cit. 12. 7. 2018].

<sup>371</sup> David Kirby, *The Future Is Now: Diegetic Prototypes and the Role of Popular Films in Generating Real-World Technological Development*, *Social Studies of Science* 40, 2010, s. 47.

<sup>372</sup> Jeremy Bailenson, Nick Yee, Alice Kim, Jaireh Tecarro, *Sciencepunk: The Influence of Informed Science Fiction on Virtual Reality Research*, Department of Communication, Stanford University, s. 4. Dostupný na WWW: <<http://www.nickyee.com/pubs/Bailenson%20et%20al%20-%20SciencePunk.pdf>> [vyšlo nedat.; cit. 4. 6. 2018].

<sup>373</sup> Tamtéž, s. 6.



s kyberpunkovými autory v aktivním kontaktu a svoje představy s nimi diskutovali. Ačkoli podle něj tedy není možné jakkoli tvrdit, že by SF přímo ustavilo paradigma výzkumu, je „rozhodně jasné, že řada badatelů použila SF texty jako zdroj výzkumných otázek i jako standart pro hodnocení efektivnosti stavu umění simulace virtuální reality“.<sup>374</sup> Zásadní podle Bailenona přitom není schopnost fikčních narativů technologii zcela věrně a realisticky popsat, ale naopak „prozkoumat svět“,<sup>375</sup> v němž je aplikována, tedy představovat si důsledky pro společenskou realitu, a právě na jejich základě nacházet nové výzkumné otázky. Zasazení technologie do sociální sféry chápe jako zásadní i David Kirby, když popisuje podstatu role „diegetických prototypů“<sup>376</sup> (tedy technologických modelů, které zatím nejsou součástí běžné zkušenosti diváka, ale jsou zasazeny do světa příběhu, který je často velmi blízký dobové skutečnosti) v rámci filmu. Technologie, jež jsou součástí SF, podle něj jsou skutečně performativní a existují jako reálné objekty, které umožňují filmu vytvářet „obrazy technologických možností v mysli diváků“.<sup>377</sup>

O vztahu kyberpunkové literatury a faktického vývoje VR se tedy, jak jsme si ukázali, hovořilo poměrně výrazně. Zbytek této kapitoly se však zaměří především na vazbu mezi představami odborné veřejnosti a filmové kyberpunkové fikce,<sup>378</sup> v níž se VR vyskytuje, s cílem nahlédnout skrze ně některé otázky, jež z ryze spekulativního uvedení technologie do společenské reality vyvozují. Vazba mezi odbornou reflexí a filmovou fikcí není sice zmiňována tak často, jako tomu je v případě kyberpunkové literatury, díky svému dosahu a schopnosti vizualizovat jak virtuální prostředí, tak přístroj určený k připojení však představovala významnou součást utváření společenské technoimaginace.

---

<sup>374</sup> Tamtéž, s. 22.

<sup>375</sup> Tamtéž, s. 23.

<sup>376</sup> David Kirby, *The Future Is Now: Diegetic Prototypes and the Role of Popular Films in Generating Real-World Technological Development*, *Social Studies of Science* 40, 2010, s. 43.

<sup>377</sup> Tamtéž, s. 44.

<sup>378</sup> Mezi rokem 1992, kdy zaznamenal úspěch *Trávníkář* a koncem tisíciletí vznikl téměř každý rok alespoň jeden film, jehož součástí byla VR jako konkrétní technologie.

### 4.3. SF/VR

Jak už bylo řečeno, VR pochopitelně existovala jako určitý ideál mnohem dříve, než byly sestrojeny první prototypy,<sup>379</sup> stejně jako snaha dosahovat imerze v umění<sup>380</sup> nebo touha vstupovat do fiktivních světů. Počátkem 90. let, vynálezem technologie VR jako určité formy rozhraní, s nímž je možné komunikovat právě skrze relativně nově dostupný osobní počítač, však lze sledovat extrémní zájem o VR v odborném diskurzu i v rámci populární kultury.

To pochopitelně částečně souvisí (a překrývá se) i s oblibou filmů tematizujících různým způsobem samotnou simulaci,<sup>381</sup> která je určitým důsledkem extrémní mediatizace a řady dalších faktorů. Filmy, které se věnují VR však nelze redukovat na filmy o simulaci, a ne všechny filmy o simulaci nám vůbec říkají něco o VR jakožto technologii. Stejně jako tento text usiluje o chápání hyperreality spíše ve smyslu zborcení hranic mezi původní skutečností a následnou fikcí, než strachu ze ztráty „skutečného“ světa, chce se i v případě některých filmů, v nichž je VR negativním nástrojem udržování iluze, zaměřit spíše na další možnosti technologie než na otázku simulace jako takovou.

V rámci intenzivní vlny zájmu o VR vznikla celá řada filmů, z nichž některé obsahují designem a principem fungování poměrně věrné dobové prototypy (např. *Trávníkář*, *Evolver* [obr. 6], *Johnny Mnemonic*, *Arkáda* [obr. 7]), jiné pracují s tématem volněji (např. *Zvláštní dny* [obr. 8], *Brainscan*, *Darkdrive*, *Třinácté patro*, *Nirvana* [obr. 9], *Virtuozita*) nebo přicházejí s kompletně odlišným pojetím připojení do sítě, často skrze přímé tělesné napojení (*Matrix* [obr. 10], *Existenz*). Některé filmy berou VR jako ústřední téma a zabývají se jejím fungováním a důsledky, v jiných se vyskytuje spíš letmo nebo je použita pro zatraktivnění (nebo, mohli bychom říci, „hype“) bez ambic zkoumat její možnosti. Z logických důvodů zde budeme zmiňovat spíš ty filmy, které jsou v jejím zobrazení něčím podnětné, je však třeba podotknout, že i přítomnost technologie ve filmu jako je *Skandální odhalení* (*Disclosure*, 1994) (kde hraje zcela vedlejší roli) nebo v televizním projektu typu *VR Troopers*<sup>382</sup> (kde sice

---

<sup>379</sup> Touto problematikou se zabývá především mediální archeologie, která poukazuje právě i na komplikovanost (a nelineárnost) vztahu technologických novinek a společenských představ. Například Siegfried Zielinski v knize *Audiovisions: Cinema and Television as Entr'actes in History* (Siegfried Zielinski, *Audiovisions: Cinema and Television as Entr'actes in History*. Amsterdam: Amsterdam University Press 1999.) ukazuje, že představa televize dalece předcházela jejímu faktickému rozšíření. V českém kontextu se mediální archeologii věnuje Kateřina Svatoňová, jejíž kniha *Odpoutané obrazy* sleduje právě i dřívější projevy virtuálního obrazu a dokazuje, že existoval v mnohem širších souvislostech přesahujících éru elektronických médií (Kateřina Svatoňová, *Odpoutané obrazy: Archeologie českého virtuálního prostoru*. Praha: Academia 2013.).

<sup>380</sup> Tomuto tématu je věnována např. v začátku této kapitoly již zmiňovaná kniha Olivera Graua *Virtual Art: From Illusion to Immersion*.

<sup>381</sup> Nejznámějším snímkem tohoto typu je pravděpodobně *Matrix* (1999), ale simulaci jako nástroj ovládání tematizuje např. i *Třinácté Patro* (*The Thirteen Floor*, 1999), *Truman show* (1998) nebo *Smrtihlav* (*Dark City*, 1998).

<sup>382</sup> *VR Troopers* byl sesterským projektem *Power Rangers*, mezi lety 1994–1996 vzniklo 92 dílů.

zdánlivě slouží jako hlavní zdroj zápletky, ale je použita dost povrchně) představuje velmi zásadní zájem o technologii, kterou si v 90. letech většina běžných diváků či uživatelů nemohla sama vyzkoušet. Podobný jev, kdy jistá idea nebo zájem o technologii předchází její faktické funkčnosti či dostupnosti reflektuje i mnoho textů nové filmové historie. Thomas Elsaesser například uvádí, že film (a statická pozice, kterou určuje divákovi) byl v jistém ohledu krokem zpátky, protože viktoriánská doba toužila spíš po „okamžitosti, simultaneitě a interaktivitě“<sup>383</sup>, jakou dnes nabízí televize (nebo dokonce VR). Nové technologie tak často zprvu existují jako nejasné společenské představy, které se utvářejí a jsou utvářeny například i v rámci SF. Cílem následujících řádků proto je zaměřit se na představy o VR právě na základě dobových textů a SF filmů, na jejich vzájemný vztah, a nahlédnout tak samotnou technologii jako něco, co krystalizovalo výrazně právě i v populární filmové fikci.

#### 4.3.1. Místa v kyberprostoru: trojdimenzionální vizualizace dat

„Teď jsme uvnitř počítačového programu?“

„Je opravdu tak těžké tomu uvěřit?“

– *Matrix* (1999)

Jednou z nejvýraznějších představ o VR byla bezpochyby možnost (a praktická využitelnost) vizualizace dat v prostoru. To se zdaleka neomezuje pouze na simulaci „širokého spektra reálných či fantazijních prostředí“<sup>384</sup> ve smyslu trojdimenzionálních digitálních alternativních realit (které se jeví jako grafické, ačkoli je jejich základem kód), ale podle řady autorů to zahrnuje především zásadní změnu pojmání našeho vztahu k informacím obecně. Thomas Erickson ve svém příspěvku do katalogu *Ars Electronica* z roku 1990 uvádí, že zátěž, kterou představuje ohromné množství dat generované každý den, je možné efektivně vyřešit právě vizualizací v rámci umělých realit (*artificial realities*).<sup>385</sup> Vizualizace textových a číselných informací se mnohým badatelům kolem rané VR jevila jako přirozená cesta jejich

---

<sup>383</sup> Thomas Elsaesser, Historie rané kinematografie a multimédia: Archeologie možných budoucností. In: Petr Szczepanik (ed.), *Nová filmová historie*. Antologie současného myšlení o dějinách kinematografie a audiovizuální kultury. Praha: Herrmann & synové 2004, s. 126.

<sup>384</sup> Scott S. Fisher, Virtual environments, personal simulation & telepresence. In: Gottfried Hattinger, Peter Weibel (eds.), *Digital Dreams – Virtual Worlds*, Ars Electronica katalog. Linec: Veritas – Verlag, 1990. Dostupný na WWW: <<http://archive.aec.at/print/>> [vyšlo nedat.; cit: 18. 6. 2018].

<sup>385</sup> Thomas Erickson, Artificial Realities as Data Visualization Environments: Problems and Prospects. In: Alan Wexelblat (ed.): *Virtual Reality, Applications and Explorations*. Academic Press Inc, 1993.

zpracování i přijímání, protože, jak podotýkal i novinář a propagátor VR John Perry Barlow: „Informace je odcizený zážitek“.<sup>386</sup> VR podle mnohých může tento zážitek zpřístupnit, učinit skrze prostorovou vizualizaci data „vnímatelnými, a tím zapojit lidský smyslový systém“<sup>387</sup> – umožnit nám prolétnout nulou v počítačovém kódu do prostorové simulace jako na začátku *Matrixu*.

Představa o dalším užití VR dalece přesahovala vytváření herních či zážitkových prostředí, ale především představovala nový způsob, jak s informacemi aktivně interagovat, prezentovat je „všem smyslům skrze totální imerzi“.<sup>388</sup> To bylo předpokládáno např. na úrovni velkých organizací, kde by bylo možné předem vizualizovat náročná obchodní rozhodnutí,<sup>389</sup> ve většině odvětví vědy, kde se očekávala především schopnost manipulovat s trojrozměrnými modely,<sup>390</sup> jako je například chemie či lékařství, nebo i v samotném uchovávání velkého množství dat a lepší orientace v „nesmírných databázích“.<sup>391</sup> Jako nový firemní online archiv je využívána VR například i ve filmu *Skandální odhalení*, kde je možné procházet fyzicky prostorem, v němž se nacházejí složky, nebo prostřednictvím avatara spatřit, že s hledaným materiálem někdo manipuluje (**obr. 11 a 12**). Je to však právě jedna scéna z filmu *Johnny Mnemonic* (1995), která v mnohém ztělesňuje představu o využití VR v každodenní praxi i na úrovni běžného uživatele – a totiž jako „nový způsob užívání počítačů, interagování s daty, jež obsahují“.<sup>392</sup>

Stejnojmenný hrdina filmu *Johnny Mnemonic*, který pomocí paměťového implantátu přenáší za peníze data ve vlastní hlavě, demonstruje fyzičnost budoucnosti počítačového interface-u gesticky ještě předtím, než máme možnost vidět techniku, s níž se hodlá k síti připojit – když totiž vysvětluje, že potřebuje počítač, neukazuje rukama tvar zařízení, ale zopakuje ve vzduchu gesto, které ho o něco později vidíme dělat, když je k internetu připojený. Počítač tak v jeho imaginaci evidentně neznamená předmět, ale právě aktivitu přímé manipulace s daty, která je umožněna tím, že VR představuje mnohem příznivější, nebo

---

<sup>386</sup> John Perry Barlow: Being in Nothingness: Virtual Reality and the Pioneers of Cyberspace. *Electronic Frontier Foundation*. Dostupný na WWW: <<https://www.eff.org/pages/being-nothingness>> [vyšlo nedat.; cit: 16. 7. 2018].

<sup>387</sup> Thomas Erickson, Artificial Realities as Data Visualization Environments: Problems and Prospects. In: Alan Wexelblat (ed.): *Virtual Reality, Applications and Explorations*. Academic Press Inc, 1993, s. 5.

<sup>388</sup> Benjamin Wooley, *Virtual Worlds: A Journey in Hype and Hyperreality*. London: Penguin Books 1992, s. 122.

<sup>389</sup> Charles Grantham, Visualization of Information Flows: Virtual Reality as an Organizational Modeling Technique. In: Alan Wexelblat (ed.): *Virtual Reality, Applications and Explorations*. Academic Press Inc, 1993

<sup>390</sup> Thomas Erickson, Artificial Realities as Data Visualization Environments: Problems and Prospects. In: Alan Wexelblat (ed.): *Virtual Reality, Applications and Explorations*. Academic Press Inc, 1993.

<sup>391</sup> Michael Benedikt (ed.), *Cyberspace: First Steps*. Cambridge: MIT Press 1991, s. 2.

<sup>392</sup> Eric Gullichsen, Virtual Reality overview. In: Gottfried Hattinger, Peter Weibel (eds.), *Digital Dreams – Virtual Worlds*, Ars Electronica katalog. Linec: Veritas – Verlag, 1990. Dostupný na WWW: <<http://archive.aec.at/print/>> [vyšlo nedat.; cit: 18. 6. 2018].

přímo „ultimátní“<sup>393</sup> interface. Podle Ericsona spočívá síla VR především v neviditelnosti rozhraní, jelikož uživatel už nemusí manipulovat s daty zprostředkovaně, ale má k nim přímý přístup – interface „zmizí“.<sup>394</sup> Vybavení, které posléze Johnny k připojení použije (a to z nabídky běžného obchodu s počítači), je nám důkladně předvedeno a odpovídá v mnoha ohledech existujícím prototypům VR. Dokonce udává své společníci Jane názvy, mezi nimiž figurují i „datové rukavice Sogo 7“ s viditelným optickým vláknem (**obr. 13**) a brýle „Thompson EyePhones“ (**obr. 14**), které, ač designem mnohem odlehčenější, jménem přímo odkazují na jedny z prvních virtuálních brýlí, model EyePhone od Lanierovy společnosti *VPL* (**obr. 15**). Převládající vizuální a taktilní vjemy jsou ještě patrnější po vstupu do kyberprostoru, který je uvozen letem klasickým informačním kanálem,<sup>395</sup> grafickým tunelem vláken a symbolů (mezi nimiž vidíme mj. i logo firmy *Autodesk*) a na středu umístěným nápisem „Internet – 2021“ (**obr. 16**). Johnny se po něm pohybuje skrze řadu gest, včetně pohybů jako je rozevírání či přitahování vzdálených předmětů (**obr. 17 a 18**). Dokonce i přístupové kódy jsou zobrazeny jako rukama manipulovatelná konfigurace tvarů a nikoli jako série čísel (**obr. 19**). Derrick de Kerckhove podobně píše, že s VR už není nutné analyzovat data zvenku, protože stojíme v jejich středu. Datová rukavice „pronikne do obrazovky“ a skutečná ruka se tak stává reálným nástrojem k ovládání toho, co bylo dříve pouze viditelné, tedy určitou „rukou myslí“.<sup>396</sup> V průběhu celé scény vidíme velmi přesně, jak se gesta vykonávaná Johnnyho rukama v rukavicích přenášejí do virtuálního prostoru (**obr. 20**). Podobnou názornou demonstraci fyzické responzivity virtuálního prostředí můžeme nalézt i v *Trávníkáři* (**obr. 21 a 22.**), kde je na vztah mezi skutečnou a virtuální rukou přímo až instruktážně upozorňováno („Tohle je moje ruka?“) a v němž doktor Angelo rovněž používá pohyb i přímo k ovládání počítače. Načítání rukou do virtuálního prostoru je názorně předvedeno i ve *Skandálním odhalení* (**obr. 23**).

<sup>393</sup> Myron W. Krueger, *An Easy Entry Artificial Reality*. In: Alan Wexelblat (ed.): *Virtual Reality, Applications and Explorations*. Academic Press Inc, 1993, s. 147.

<sup>394</sup> Scott S. Fisher, *Virtual environments, personal simulation & telepresence*. In: Gottfried Hattinger, Peter Weibel (eds.), *Digital Dreams – Virtual Worlds*, Ars Electronica katalog. Linec: Veritas – Verlag, 1990. Dostupný na WWW: <<http://archive.aec.at/print/>> [vyšlo nedat.; cit: 18. 6. 2018]. Takové tvrzení je v mnohém problematické, jelikož interface zcela zmizet nemůže, někteří (např. Susan Wyshynski a Vincent John Vincent) proto tvrdí, že se jím stává sám uživatel. Na čem se však všechny rané texty shodují je konec stabilně oddělitelného a statického momentu kontaktu s počítačem.

<sup>395</sup> Tato reprezentace kyberprostoru jako tunelu při vstupování do či při rychlém letu skrze něj je nějakým způsobem přítomná téměř ve všech filmech, které VR tematizují. Zároveň se objevuje už v Gibsonově popisu kyberprostoru v rámci *Neurmancera*, kde se vyskytuje jak popis letu, tak vzdalující se světla. (Viz např. **obr. 24, 25 a 26**).

<sup>396</sup> Derrick de Kerckhove, *Virtual reality for collective cognitive processing*. In: Gottfried Hattinger, Peter Weibel (eds.), *Digital Dreams – Virtual Worlds*, Ars Electronica katalog. Linec: Veritas – Verlag, 1990. Dostupný na WWW: <<http://archive.aec.at/print/>> [vyšlo nedat.; cit: 18. 6. 2018].

Právě díky údajnému zmizení interface-u a přenositelnosti fyzické aktivity do virtuálního prostoru představuje dle mnohých VR „zásadní změnu v našem vztahu k informacím“.<sup>397</sup> Především proto, že je v takovém případě dokážeme nejen číst, ale i se jich dotknout, „cítit je, stejně jako je vidět a slyšet skrze naše skutečné smysly“.<sup>398</sup> Myron W. Krueger, jedna z ústředních postav vývoje technologie VR, tvrdí, že percepční inteligence je přirozenější a silnější než inteligence konceptuální, a očekává, že „trend reprezentování konceptuálních informací percepčně bude pokračovat“,<sup>399</sup> a s ním i zapojování těla do procesu poznávání a zpracovávání informací. Diskurz rané technologie VR se tedy o tělo výrazně zajímá a považuje ho nikoli za prázdnou skořápku, kterou je nutné nechat ležet ve fyzickém světě, ale za nástroj, jehož prostřednictvím je možné docílit „nové domény prožitku“,<sup>400</sup> lepšího a komplexnějšího vztahu k virtuálnímu prostředí i k informacím obecně.<sup>401</sup> Podobně charakterizuje i Deni Cavallaro pojetí těla v rámci kyberpunku, když podotýká, že tělo „není z obrazu vyjmuto“,<sup>402</sup> ale musí se znovuutvářet ve vyjednávání se svými imateriálními částmi.

Proměnu fixní představy čelního interface-u na trojdimenzionální rozměr kyberprostoru tak více než demonstruje prostorovost a tělesnost patrná i ve způsobu, jak se o VR i v odborných kruzích hovořilo. Kromě Gibsonovského zapojení se „do“ kyberprostoru se tedy objevuje i spojení „vstoupit do počítačového matrixu“<sup>403</sup> (či do 3D modelu<sup>404</sup>) nebo být „uvnitř“<sup>405</sup> prostředí nebo počítače. VR tak je vnímána jako určité místo, „nikde-někde (*nowhere-somewhere*)“,<sup>406</sup> jak píše Kevin Robins, kam můžeme skutečně vzít „nejen naši mysl ale i naše tělo“.<sup>407</sup> Aby posílil tento význam, nazývá dokonce editor jednoho z raných

<sup>397</sup> Michael Heim, *The metaphysics of virtual reality*. New York: Oxford University Press, 1994, s. viii.

<sup>398</sup> Derrick de Kerckhove, Virtual reality for collective cognitive processing. In: Gottfried Hattinger, Peter Weibel (eds.), *Digital Dreams – Virtual Worlds*, Ars Electronica katalog. Linec: Veritas – Verlag, 1990. Dostupný na WWW: <<http://archive.aec.at/print/>> [vyšlo nedat.; cit: 18. 6. 2018].

<sup>399</sup> Myron W. Krueger, An Easy Entry Artificial Reality. In: Alan Wexelblat (ed.): *Virtual Reality, Applications and Explorations*. Academic Press Inc, 1993, s. 161.

<sup>400</sup> Susan Wyshynski and Vincent John Vincent, Full-Body Unencumbered Immersion in Virtual Worlds (The Vivid Approach and the Mandala® VR System). In: Alan Wexelblat (ed.): *Virtual Reality, Applications and Explorations*. Academic Press Inc, 1993, s. 124.

<sup>401</sup> Ačkoli znamenala v umění i v teorii VR spíše impuls k tomu tělo nově promýšlet, řada odborných textů počítačové vědy zájem o tělo (a jeho aktivitu) prezentuje jako opozici vůči častým obavám, že „virtuální“ nutně znamená únik z reálných problémů (což podotýká např. Kevin Robins) nebo právě rezignaci na skutečné fyzické tělo ve prospěch těla virtuálního.

<sup>402</sup> Dani Cavallaro, *Cyberpunk and Cyberculture: Science Fiction and the Work of William Gibson*. London: The Athlone Press 2000, s. 80.

<sup>403</sup> Michael Heim, *The metaphysics of virtual reality*. New York: Oxford University Press, 1994, s. 102.

<sup>404</sup> Chuck Blanchard, Ann Lasko-Harvill, Lou Ellyn Jones, What's new in reality built for two. In: Gottfried Hattinger, Peter Weibel (eds.), *Digital Dreams – Virtual Worlds*, Ars Electronica katalog. Linec: Veritas – Verlag, 1990. Dostupný na WWW: <<http://archive.aec.at/print/>> [vyšlo nedat.; cit: 18. 6. 2018].

<sup>405</sup> Brenda Laurel, On dramatic interaction. In: Gottfried Hattinger, Peter Weibel (eds.), *Digital Dreams – Virtual Worlds*, Ars Electronica katalog. Linec: Veritas – Verlag, 1990. Dostupný na WWW: <<http://archive.aec.at/print/>> [vyšlo nedat.; cit: 18. 6. 2018].

<sup>406</sup> Kevin Robins, Cyberspace and the World we live in. *Body and Society*, vol 1. (3-4), 1995, s. 135.

<sup>407</sup> Douglas Rushkoff, *Cyberia: life in the trenches of hyperspace*. San Francisco: Harper 1994., s. 4.

sborníků o VR Alex Wexelblat software operující trojdimenzionálně jako „softwhere“.<sup>408</sup> Toto uvažování je dovedeno do určitého extrému ve filmech jako je již zmiňovaný *Trávníkář* nebo *Arkáda* (*Arcade*, 1993), v nichž postavy skutečně fyzicky mizí do virtuálního prostoru (to lze v jistém smyslu vidět už v ikonickém snímku *Tron* (1982), kde počítač vtáhne hlavního hrdinu dovnitř, aby se spolu mohli utkat). V případě *Trávníkáře* o trvalý vstup do kyberprostoru usiluje Jobe, původně mentálně retardovaný pomocník zahradníka, který se stane pokusnou osobou na zvyšování inteligence skrze VR, na jejímž průzkumu pracuje jeho soused doktor Angelo. Když se následně celá situace vymkne z rukou, usiluje Jobe o definitivní vstup do kyberprostoru (kdy vítězoslavně prohlásí, že je „vevnitř!“), po němž za sebou nechá doslova vysáté tělo v poloprázdném kybernetickém obleku (**obr. 27**). V případě *Arkády* zase vtahuje nová hra ve VR členy party teenagerů dovnitř do herního světa, a to skrze kompletní vymizení z reality.

V menším měřítku toto tělesné pojmání přináší pochopitelně řadu otázek o vztahu skutečného a virtuálního těla, a ačkoli faktické „vcucnutí“ do virtuální reality lze chápat spíše metaforicky, nacházíme například u filosofa Michael Heima skutečně otázku po kauzalitě mezi událostmi v kyberprostoru a fyzickým tělem. V již zmiňované knize *The Metaphysics of Virtual Reality* se tak přímo ptá, zda by například mělo „zranění způsobené na kybertěle uživatele obdobně nějak poškodit uživatelské fyzické tělo?“<sup>409</sup> Tuto kauzální následnost můžeme vidět v různé míře v řadě snímků, které se tématu věnují, ať už se jedná o fyzické štipnutí, které hrdina filmu *Johnny Mnemonic* pocítí, když špatně zadá heslo, nebo o mnohem závažnější důsledky nervového přetížení, které můžeme vidět jak ve filmu *Brainstorm* (1983), tak ve *Virtuozitě* (*Virtuosity*, 1995) (**obr. 28**), až po metafory „škvaření“ schopného ohrozit uživatelský mozek (*Zvláštní dny*, *Nirvana*) a dokonce možnost smrti ve skutečném světě na základě smrti v kyberprostoru nebo útoku skrze něj (*Matrix*, *Trávníkář 2*, *Darkdrive*) (**obr. 29**). Podobné představy pochopitelně nebyly součástí plánů vývojářů, ale např. i Bob Delany popisuje v nedávném rozhovoru pro *The Verge*, že jistá obava z „fyzického a psychického poškození“<sup>410</sup> byla ve společnosti skutečně poměrně silná.

Pojetí kyberprostoru jako místa skutečné fyzické manipulace a smyslové interakce s daty bylo pro celý diskurz velmi centrální, a to pochopitelně nejen jako forma poznávání (ačkoli poznámek o výukovém potenciálu lze nalézt celou řadu), ale především ve smyslu co nejpřímějšího způsob utváření virtuálního prostředí. Je to právě vizuální programovací jazyk

<sup>408</sup> Alan Wexelblat (ed.): *Virtual Reality, Applications and Explorations*. Academic Press Inc, 1993, s. xiv.

<sup>409</sup> Michael Heim, *The metaphysics of virtual reality*. New York: Oxford University Press, 1994, s. 83.

<sup>410</sup> Adi Robertson, Michael Zelenko, Voices from the virtual past: An oral history of a technology whose time has come again. Dostupný na WWW: <<https://www.theverge.com/a/virtual-reality>> [vyšlo nedat.; cit. 25. 7. 2018].

(*visual programming language* – VPL) pro VR, který měl umožnit přímou interakci s prostředím. Hlavní vizí Jaron Laniera tedy bylo především vyvinout intuitivní ovládání, jež by umožnilo programovat prostředí bez nutnosti znalosti kódu a v reálném čase. Skrze takový jazyk by tak bylo možné nejen pracovat s předem vytvořenými mantinely prostředí, ale každý, kdo by do něj vstupoval, by měl i možnost ho intuitivně měnit a živě programovat dle potřeby. V době prvních virtuálních systémů (a ostatně ani doposud) se podobné technologie, jež by nám umožnila „ovládat technologické simulace pouhou myšlenkou“<sup>411</sup> dosáhnout nepodařilo, její částečné naplnění však můžeme vidět např. ve filmu *Nirvana* (1997), jehož hlavním hrdinou je programátor Jimi, který ovládá a programuje hru z názvu filmu právě skrze pohyby rukou snímaných čidly (**obr. 30**). Prostorové a grafické uvažování je ve filmu zobrazené i později, kdy Jimi se svými přáteli pronikne do systému společnosti *Okasama Star*, pro níž hru programoval, a prochází jejími daty prezentovanými sérií levitujících geometrických tvarů. Když pak maže hru z paměti jejich systému (protože to slíbil jejímu hlavnímu protagonistovi, který dosáhl vědomí a zjistil, že jeho svět je pouhá simulace), je to uskutečněno skrze akt smazání křídového nápisu na třídní tabuli.

Povaha technologie VR tak byla všeobecně chápána nejen jako vizuální, ale i taktilní a prostorová a jejím ideálem bylo „vytvořit virtuální světy a vstoupit do nich, abychom mohli vidět, slyšet, dotýkat se“, ale zároveň je i „modifikovat“.<sup>412</sup>

#### 4.3.2. Intimita dialogu a hranice (kyber)těla

VR tak představovala dle mnohých naději na zcela nový způsob užívání počítačů, který by „eliminovat tradiční rozdělení mezi uživatelem a přístrojem a vytvořil natolik intuitivní interakci s informacemi“.<sup>413</sup> Pokud však, jak někteří tvrdili, do určité míry zmizel interface jako někdejší moment kontaktu mezi člověkem a strojem, znamenalo by to nejen nový způsob interakce s informacemi, ale i „něco nového v našem vztahu k technologii obecně“.<sup>414</sup> Michael B. Spring například píše, že mechanismy snímající tělo, oči nebo rty představují spolu s holografickými či stereoskopickými displeji mnohem vyšší „intimitu

---

<sup>411</sup> Derrick de Kerckhove, Virtual reality for collective cognitive processing. In: Gottfried Hattinger, Peter Weibel (eds.), *Digital Dreams – Virtual Worlds*, Ars Electronica katalog. Linz: Veritas – Verlag, 1990. Dostupný na WWW: <<http://archive.aec.at/print/>> [vyšlo nedat.; cit: 18. 6. 2018].

<sup>412</sup> Meredith Bricken, Chris M. Byrne, Summer Students in Virtual Reality A Pilot Study on Educational Applications of Virtual Reality Technology. In: Alan Wexelblat (ed.): *Virtual Reality, Applications and Explorations*. Academic Press Inc, 1993, s. 200.

<sup>413</sup> Tamtéž, s. 200.

<sup>414</sup> Michael Heim, *The metaphysics of virtual reality*. New York: Oxford University Press, 1994, s. 142.



dialogu mezi člověkem a počítačem (*human-computer dialogue*)“,<sup>415</sup> určitý totální interface mezi tělem a strojem<sup>416</sup> způsobující až vzájemné splynutí. Díky mapování pohybu celého těla je tak podle Scotta Fishera možné vytvořit virtuální reprezentaci člověka v životní velikosti a v jakékoli zvolené formě – jakousi „elektronickou osobnost“,<sup>417</sup> která se stává uživatelským prodloužením a jejímž prostřednictvím lze vstoupit do přímé interakce s kyberprostorem, „stát se daty uvnitř počítače“.<sup>418</sup> Podle Petera Weibela VR představuje technologii, která částečně umožňuje spojit dosavadní snahy o simulaci esence „ducha mozku“ a „života těla“, čímž přibližuje okamžik, v němž se člověk a stroj stávají nejen neoddělitelným, ale v němž je už není možné rozlišit.<sup>419</sup>

VR je tak často pojímána jako technologické rozšíření lidské mysli, přídavné zařízení umožňující „zvýšit vnímavost“<sup>420</sup> a reakční schopnosti člověka. Nepředstavuje však pouze důležitý kognitivní nástroj<sup>421</sup> využitelný v učení, ale skutečně prostředek celkového „zlepšení našich kognitivních schopností“,<sup>422</sup> může tedy být v mnoha ohledech použita jako „aktivující technologie (*enabling technology*)“.<sup>423</sup> Vizualní zobrazování informací, které VR údajně mohla přinést celé řadě oblastí, by umožnila to, co výpisy číselných dat nemohou, například syntetizovat příliš silný vizuální vjem z mnoha úhlů pohledu nebo ve formě rozšířené reality poskytovat svému nositeli informace a vizualizace, jež by zefektivnily např. výkon některých zaměstnání, což navrhuje Warren Robinett například v oblasti medicíny.<sup>424</sup> Podobná využití prezentují VR jako technologickou „protézu“, která zvyšuje množství informací, které člověk

---

<sup>415</sup> Michael B. Spring, Informating with Virtual reality. In: Sandra K. Helsel, Judith Paris Roth (eds.), *Virtual reality: Theory, practice, and promise*. Westport: Meckler 1991, s. 5.

<sup>416</sup> Bilwet / Adilkno / Filwis, Cybermedia and the fatal attraction of realities. In: Gottfried Hattinger, Peter Weibel (eds.), *Digital Dreams – Virtual Worlds*, Ars Electronica katalog. Linec: Veritas – Verlag, 1990. Dostupný na WWW: <<http://archive.aec.at/print/>> [vyšlo nedat.; cit: 18. 6. 2018].

<sup>417</sup> Scott S. Fisher, *Virtual environments, personal simulation & telepresence*. In: Gottfried Hattinger, Peter Weibel (eds.), *Digital Dreams – Virtual Worlds*, Ars Electronica katalog. Linec: Veritas – Verlag, 1990. Dostupný na WWW: <<http://archive.aec.at/print/>> [vyšlo nedat.; cit: 18. 6. 2018].

<sup>418</sup> Nicole Stenger: Brave New Virtual World. Dostupné online: <http://www.nicolestenger.com/leaking-rainbow2.htm>.

<sup>419</sup> Peter Weibel, Virtual worlds: the emperor's new bodies. In: Gottfried Hattinger, Peter Weibel (eds.), *Digital Dreams – Virtual Worlds*, Ars Electronica katalog. Linec: Veritas – Verlag, 1990. Dostupný na WWW: <<http://archive.aec.at/print/>> [vyšlo nedat.; cit: 18. 6. 2018].

<sup>420</sup> Michael Heim, *The metaphysics of virtual reality*. New York: Oxford University Press, 1994, s. 127.

<sup>421</sup> Derrick de Kerckhove, Virtual reality for collective cognitive processing. In: Gottfried Hattinger, Peter Weibel (eds.), *Digital Dreams – Virtual Worlds*, Ars Electronica katalog. Linec: Veritas – Verlag, 1990. Dostupný na WWW: <<http://archive.aec.at/print/>> [vyšlo nedat.; cit: 18. 6. 2018].

<sup>422</sup> Scott Fisher. in: Tamtéž.

<sup>423</sup> Charles Grantham, Visualization of Information Flows: Virtual Reality as an Organizational Modeling Technique. In: Alan Wexelblat (ed.): *Virtual Reality, Applications and Explorations*. Academic Press Inc, 1993, s. 34.

<sup>424</sup> Warren, Robinett, Head-Mounted Display project. In: Gottfried Hattinger, Peter Weibel (eds.), *Digital Dreams – Virtual Worlds*, Ars Electronica katalog. Linec: Veritas – Verlag, 1990. Dostupný na WWW: <<http://archive.aec.at/print/>> [vyšlo nedat.; cit: 18. 6. 2018]. Konkrétně zmiňuje např. vizualizaci nádoru a schopnost efektivněji směřovat radiační vlny při jeho léčbě nebo navrhuje podobné zobrazení třeba pro těhotenský ultrazvuk.

může smysluplně zpracovávat,<sup>425</sup> a posouvá ho tak skutečně na novou úroveň (to je v řadě filmů i textů vnímáno až gnosticky – splynutí se strojem se může ukázat jako spirituální zážitek, což slovy „jsem víc, než jsem byl předtím“ komentuje i jeden z hrdinů snímku *Brainstorm*).

Potenciál pro kognitivní rozšíření zkoumá i *Trávníkář*, při jehož vzniku dokonce pracoval jako poradce David Traub,<sup>426</sup> jeden z přispěvatelů do sborníku *Virtual Reality, Theory, Practice And Promise*, který se předtím věnoval výzkumu využití VR v učení a emocionálním a mentálním zdraví. Kromě herního a relaxačního potenciálu technologie **(obr. 31 a 32)** se *Trávníkář* soustředí právě na rozšiřování inteligenčních schopností pomocí VR **(obr. 33)**, v jehož průběhu původně mentálně zaostalý Jobe přesáhne intelekt doktora Angela a nakonec v sobě probudí i kinestetické schopnosti<sup>427</sup> a začne se považovat za nadčlověka. Doktor Angelo přitom vyjmenovává možnosti aplikace svého výzkumu jako schopné vyléčit mentální poruchy, jako je retardace nebo Alzheimerova choroba, a neopomíná zmínit ani edukativní potenciál. VR byla všeobecně vnímána jako prostředek rozšíření mentálních schopností a např. podle Erica Gullichsena představuje přímo „další krok v evoluci lidstva“.<sup>428</sup> Tento názor zazní i z úst doktora Angela, když prohlašuje, že „VR je klíčem k evoluci lidské mysli“, a nacházíme ho i u Howarda Rheingolda, jenž rovněž hovoří o možnostech „rozšíření inteligence“.<sup>429</sup> Skrze technologickou „protézu“ by tak bylo možné překonat např. i tělesné nedostatky a postižení<sup>430</sup> nebo rychleji napomáhat fyzické i mentální rehabilitaci, ale zároveň i celkově odstraňovat tělesná znevýhodnění, jelikož ve virtuálním prostoru je možné se „zbavit omezení uvalených na naši fyzickou identitu“.<sup>431</sup> To vidíme mj. i v sequelu *Trávníkář 2: Odvrácená strana vesmíru* (*Lawnmower Man 2: Beyond Cyberspace*, 1996), v němž je Jobovo upřednostňování kyberprostoru před reálným světem ještě zdůrazněno tím, že při nehodě přišel o nohy, které mu ve VR však nechybí. Obdobnou situaci epizodně tematizují i *Zvláštní dny* (*Strange Days*, 1995), kde se skrze vozíčkáře

---

<sup>425</sup> Kim Michael Fairchild, Information Management Using Virtual Reality-Based Visualizations.

In: Alan Wexelblat (ed.): *Virtual Reality, Applications and Explorations*. Academic Press Inc, 1993, s. 45.

<sup>426</sup> David Kirby, Creating a Techno-Mythology for a New Age: The Production History of 'The Lawnmower Man'. In: David L. Ferro, Eric G. Swedin (eds.), *Science Fiction and Computing: Essays on Interlinked Domains*, s. 223.

<sup>427</sup> Film má ještě poměrně silnou náboženskou rovinu, s níž lze rovněž nalézt řadu paralel v některých z textů o VR, především co se týče myšlenky univerzálního vědomí a jisté všudypřítomné technologické duchovnosti.

<sup>428</sup> Eric Gullichsen, Virtual Reality overview. In: Gottfried Hattinger, Peter Weibel (eds.), *Digital Dreams – Virtual Worlds*, Ars Electronica katalog. Linec: Veritas – Verlag, 1990. Dostupný na WWW: <<http://archive.aec.at/print/>> [vyšlo nedat.; cit. 18. 6. 2018].

<sup>429</sup> Rheingold, Virtual Reality s. 13-49. in: N. Katherin Hayles, *How we became posthuman*. Chicago: University of Chicago Press 1999, s. 35.

<sup>430</sup> Hillary McLellan: Virtual Realities, s. 2. Dostupný na WWW:

<<http://members.aect.org/edtech/ed1/15/index.html>> [vyšlo nedat.; cit. 21. 7. 2018].

<sup>431</sup> Michael Heim, *The metaphysics of virtual reality*. New York: Oxford University Press, 1994, s. 100.

přehrávajícího si zážitek běhání naboso po pláži poukazuje sice nikoli na léčbu, ale na možnost prožití okamžiku, ke kterému znevýhodněný jinak už nemá přístup. VR tak je často vnímána jako místo, kde rozdíly mezi „lidmi s a bez handicapu vymizí“.<sup>432</sup>

Vztah mezi fyzickým tělem a jeho virtuálním rozšířením je (nejen) v takovém případě velmi komplikovaný a nutně vede dle mnohých i k „rozpouštění hranic identity“,<sup>433</sup> protože ta se najednou stává „záležitostí svobody a volby“<sup>434</sup> a skládá se z více faktorů rozkročených mezi skutečný a virtuální prostor. Podle N. Katherin Hayles je subjektivita, již toto rozkročení (či spojení) generuje, tzv. posthumánní – její hranice jsou definovány „zpětnovazební smyčkou spojující tělo a simulaci v techno-bio-integrovaném okruhu“.<sup>435</sup> Díky míře imerze chápou mnozí v tomto smyslu VR jako něco, co z nás činí novou formu technologických bytostí, částečně „digitální lidi interagující v digitálním prostoru“<sup>436</sup> nebo přímo kyborgy sestávající rovnoměrně jak z organického, tak z digitálního já.<sup>437</sup> Toto spojení je metaforicky znázorněno i ve filmu *Existenz* (1999), kde je herní technologie (sama organická [obr. 34]) umožňující vstup do VR zapojována přímo do otvoru na lidském těle (obr. 35). Postava Allegry tak vysvětluje Tedu Pikulovi: „Zapojuje se do tebe, ty jsi zdroj energie. Tvoje tělo, tvůj nervový systém, tvůj metabolismus, tvoje energie. Unavíš se, vyčerpaný, nepoběží to dobře.“ Podobně jako nelze v *Existenz* jasně určit úroveň reality (a tedy kde začíná a končí hra), není možné ani oddělit tělo jako organické a technologii jako umělou – „protein a silikon operují jako jeden systém“.<sup>438</sup>

Obdobně vstupuje technologie do těla i v *Johnnym Mnemonicovi*, kde pomocí speciálního VR headsetu nahraje hrdina (graficky velmi barvitě vykreslené) enormní množství dat do úložiště, které má implantované a „namokro připojené (*wet-wired*)“ přímo

---

<sup>432</sup> Hillary McLellan: *Virtual Realities*, s. 2. Dostupný na WWW:

<<http://members.aect.org/edtech/ed1/15/index.html>> [vyšlo nedat.; cit. 21. 7. 2018].

<sup>433</sup> Rheingold. in: Kevin Robins, *Cyberspace and the World we live in. Body and Society*, vol 1. (3-4), 1995, s. 139.

<sup>434</sup> Krueger. in: Tamtéž, s. 138.

<sup>435</sup> Hayles, 1993:72. in: Kevin Robins, *Cyberspace and the World we live in. Body and Society*, vol 1. (3-4), 1995, s. 138.

<sup>436</sup> Jeremy Bailenson, Nick Yee, Alice Kim, Jaireh Tecarro, *Sciencepunk: The Influence of Informed Science Fiction on Virtual Reality Research*, Department of Communication, Stanford University, s. 14. Dostupný na WWW: <<http://www.nickyee.com/pubs/Bailenson%20et%20al%20-%20SciencePunk.pdf>> [vyšlo nedat.; cit. 4. 6. 2018].

<sup>437</sup> Takové pojetí výrazně koreluje i s uvažováním Donny Haraway, která chápe kyborga jako novou bytost i teoretickou operaci, skrze niž je možné se vymanit z řady omezujících esencialistických kategorií, kterým naše pojmání genderu a/nebo těla běžně podléhá. Nejvýraznějším textem na toto téma je *Kyborgský manifest*, jehož zkrácený český překlad vyšel např. zde: Donna J. Haraway, *Kyborgský manifest: Věda, technologie a socialistický feminismus*. In: Helena Bendová, Matěj Strnad (eds.), *Společenské vědy a audiovize*. Praha: Nakladatelství AMU 2014. s. 607–639.

<sup>438</sup> N. Katherin Hayles, *How we became posthuman*. Chicago: University of Chicago Press 1999, s. 2.

k mozku.<sup>439</sup> Peter Weibel ve svém příspěvku do již zmiňovaného katalogu festivalu *Ars Electronica* píše, že ačkoli jsme stále živými organismy definovanými vlastními geny, je celá naše kultura stále více závislá na informacích, které jsou produkovány a ukládány mimo ně.<sup>440</sup> Virtuální extenze těla či paměti však často není vnímána jako jednoduše odpojitelné přídavné zařízení, nýbrž jako něco, co prorůstá do našeho těla a naší mysli. Skrze VR tak nevstupujeme jen my do kódu, ale i kód do nás: mizí rozdíl mezi „lidskou pamětí a elektronickou pamětí, materiálním prostorem a virtuálním prostorem“.<sup>441</sup> Ve filmech jako je *Arkáda* nebo *Existenz* se toto propojení projevuje právě nečekanou živostí technologie („Myslím, že ta hra je svým způsobem živá“), která se, jak podotýká promotér firmy Vertigo Tronics v *Arkádě*, „učí, adaptuje“ a reaguje jako by „byla člověk“.<sup>442</sup>

VR jako technologie tedy pro řadu autorů představovala určitý maximální dosažený bod splynutí „člověka s inteligentním strojem“<sup>443</sup> (jak nejobecněji definuje N. K. Hales posthumanismus); ať už toto spojení chápali jako cestu, jak dosáhnout „nadlidských schopností“<sup>444</sup> skrze fyzické či mentální rozšíření (což svým vlastním způsobem ukazuje *Trávníkář* a jak ale nacházíme popsáno např. i u Bailensona<sup>445</sup>), nebo ho pojímali jako příležitost pro pozitivní stírání rozdílů a rozkládání „starých a spolehlivých hranic – mezi člověkem a strojem, já a druhým (*self and other*), tělem a myslí, halucinací a realitou“.<sup>446</sup>

---

<sup>439</sup> Vztah těla a technologie (o to spíše ještě ve spojení s pamětí) je pochopitelně jedním z centrálních témat kyberpunkové fikce, dotýká se tématu však jen částečně, a proto mu nebude věnována větší pozornost.

<sup>440</sup> Peter Weibel, Virtual worlds: the emperor's new bodies. In: Gottfried Hattinger, Peter Weibel (eds.), *Digital Dreams – Virtual Worlds*, Ars Electronica katalog. Linec: Veritas – Verlag, 1990. Dostupný na WWW: <<http://archive.aec.at/print/>> [vyšlo nedat.; cit: 18. 6. 2018].

<sup>441</sup> Dani Cavallaro, *Cyberpunk and Cyberculture: Science Fiction and the Work of William Gibson*. London: The Athlone Press 2000, s. xi.

<sup>442</sup> V obou filmech i ve snímku *Brainscan* navíc hra ve VR funguje jako přímé prodloužení naší představivosti, které aktivně utváří virtuální svět v návaznosti na naši imaginaci a náš strach – Alex v *Arkádě* se tak musí konfrontovat se smrtí své matky, v *Existenz* se stane součástí testovací hry plán dvou hráčů následně skutečně zavraždit jejího autora a *Brainscan* nutí hlavního hrdinu Michaela zabít ty, kdo jsou mu nejbližší.

<sup>443</sup> N. Katherin Hayles, *How we became posthuman*. Chicago: University of Chicago Press 1999, s. 2.

<sup>444</sup> Jeremy Bailenson, Nick Yee, Alice Kim, Jaireh Tecarro, Sciencepunk: *The Influence of Informed Science Fiction on Virtual Reality Research*, Department of Communication, Stanford University, s. 14. Dostupný na WWW: <<http://www.nickyee.com/pubs/Bailenson%20et%20al%20-%20SciencePunk.pdf>> [vyšlo nedat.; cit. 4. 6. 2018].

<sup>445</sup> Tamtéž.

<sup>446</sup> Kevin Robins, Cyberspace and the World we live in. *Body and Society*, vol 1. (3-4), 1995, s. 140.

### 4.3.3. Nové úrovně komunikace

VR byla vnímána jako uplatnitelná v celé řadě lidských aktivit, ale asi nejvýraznější změny měla vnést do oblasti komunikace. Jaron Lanier uvádí, že jedním z hlavních atributů fyzického světa je to, že je sdílený,<sup>447</sup> což chápe i jako hlavní účel světa virtuálního. Cílem většiny vývojářů tak bylo především propojit alespoň dva prototypy do společného virtuálního prostoru, jak se o to pokusil i sám Lanier v modelu RB2 (*Reality Built for Two*), aby bylo možné interagovat nejen s daty, ale především s dalšími uživateli. Ti by tak měli možnost živě komunikovat z různých geografických míst, protože by je vysokorychlostní přenos dat vzájemně propojil v jediném virtuálním prostředí.<sup>448</sup> Sdílená VR je běžnou součástí světa většiny filmů, které se technologie dotýkají: *V Existentz* spolu vstupuje do testovací hry naráz celá skupina lidí (**obr. 36**), v *Johnny Mnemonic* se uživatelé navzájem mohou vyhledat a hovořit spolu,<sup>449</sup> v *Trávníkáři* je mnohonásobně ukázáno, že ve VR je možné hrát spolu hry, vzájemně na sebe působit, a dokonce mít pohlavní styk s druhou fyzickou osobou (**obr. 37**). I ve *Virtuozitě* vstupují do simulace při výcviku dva policisté se společnou misí, *Matrix* představuje simulaci natolik kolektivní, že zahrnuje celý lidský druh, a v *Trávníkáři 2* tvoří „globální interface“ schopný spojit veškeré světové simulace do jedné přímo hlavní zápletky.

Prototypy propojených virtuálních systémů byly v 90. letech značně primitivní, přesto představovalo kolektivní využití a telepresence velmi významný moment v uvažování o technologii a tvořilo velkou část její identity. Propojení ve sdílené VR bylo zásadní pro řadu úvah o využití v učení, zábavě, vědě i telekomunikaci. Scott Fisher např. vyzdvihuje využití „tele-kolaborace prostřednictvím virtuální přítomnosti“<sup>450</sup> pro interakci mezi specialisty nacházejícími se napříč celou zemí nebo dokonce na vesmírné stanici. Randal Walser zase navrhuje model kyberprostorového domu (*cyberspace playhouse*), v němž by se lidé mohli scházet za různými typy kolektivního využití jako je divadlo, design, výuka, obchod, fitness, zábava nebo sport.<sup>451</sup> Trojdimenzionální kyberprostor tak např. podle Randala Walsera nebo

---

<sup>447</sup> Jaron Lanier, Morgan Russel, Riding the giant worm to saturn: post-symbolic communication in virtual reality. In: Gottfried Hattinger, Peter Weibel (eds.), *Digital Dreams – Virtual Worlds*, Ars Electronica katalog. Linec: Veritas – Verlag, 1990. Dostupný na WWW: <<http://archive.aec.at/print/>> [vyšlo nedat.; cit: 18. 6. 2018].

<sup>448</sup> Randal Walser, Elements of a cyberspace playhouse. In: Sandra K. Helsel, Judith Paris Roth (eds.), *Virtual reality: Theory, practice, and promise*. Westport: Meckler 1991, s. 52.

<sup>449</sup> Film dokonce tematizuje komunikaci s již zemřelou osobou, jejíž mysl je uložena v paměti kyberprostoru. To je model dobře známý už z *Neuromancera*, kde havní hrdina Case komunikuje s uloženou osobností zemřelého hackera Dixieho.

<sup>450</sup> FISHER, Scott S., *Virtual environments, personal simulation & telepresence*. In: HATTINGER, Gottfried, WEIBEL, Peter (eds.), *Digital Dreams – Virtual Worlds*, Ars Electronica katalog. Linec: Veritas – Verlag, 1990. Dostupný na WWW: <<http://archive.aec.at/print/>> [vyšlo nedat.; cit: 18. 6. 2018].

<sup>451</sup> Randal Walser, Elements of a cyberspace playhouse. In: Sandra K. Helsel, Judith Paris Roth (eds.), *Virtual reality: Theory, practice, and promise*. Westport: Meckler 1991, s. 53.

Brandy Laurel svou podstatou dokonce připomíná divadlo, protože je určen k zaplnění lidmi, kteří mu dají smysl skrze přehrávání a faktické vtělování se do postav, situací a realit.<sup>452</sup>

VR proto byla často vnímána i jako absolutní završení fenoménu „globální vesnice“,<sup>453</sup> jakási „konečná stanice“<sup>454</sup> v konceptu globální sítě, a dokonce nástroj revitalizace veřejné sféry<sup>455</sup> skrze její osvobození z prostorové lokálnosti.<sup>456</sup> Kyberprostorová komunikace je navíc vnímána jako něco, co překračuje hranice jak geografické, tak společenské, jelikož veškeré faktory jako je jazyk, čas či území, genderová a rasová identita<sup>457</sup> nebo životní styl, prostředí, zdraví a věk,<sup>458</sup> jsou převáděny na univerzální nuly a jedničky a setkávají se tak v jednom kódu jako sobě rovné. Propojení uživatelů do společného prostředí podle Laniera představovalo dokonce výchozí bod pro vytvoření zcela nové úrovně komunikace. Ta se podle něj měla dokonce stát „post-symbolickou“,<sup>459</sup> tedy takovou, v níž nezůstává žádná mezera mezi symbolem a významem,<sup>460</sup> jelikož bychom v případě její realizace sdělení už nemuseli popsat slovy, ale názorně ukázat nebo přímo virtuálně realizovat.<sup>461</sup> Michael Heim proto píše, že komunikace ve VR může přesáhnout verbální a tělesnou řeč, protože v ní lze vytvářet význam „kineticky a dokonce kinesteticky“,<sup>462</sup> což umožňuje přesahovat i řadu běžných komunikačních bariér a otevírá demokratický pohled na realitu, kterou je možné tvarovat a především bezprostředně prezentovat ostatním.

Podobná myšlenka „komunikačního průlomu“ je přítomná už ve filmu *Brainstorm*, kde jedna z postav na adresu nové technologie schopné přenášet a zaznamenávat lidské vjemy a vzpomínky pronáší: „Slova to nedokázala, obrazy také ne, možná tohle...“ Technologie,

---

<sup>452</sup> Randal Walser, Doing it directly the experiential design of cyberspaces. In: Gottfried Hattinger, Peter Weibel (eds.), *Digital Dreams – Virtual Worlds*, Ars Electronica katalog. Linec: Veritas – Verlag, 1990. Dostupný na WWW: <<http://archive.aec.at/print/>> [vyšlo nedat.; cit: 18. 6. 2018].

<sup>453</sup> Chris Chesher, Colonizing Virtual Reality. *Cultronix* 1, 1994, č. 1. Dostupný na WWW: <[https://is.muni.cz/el/1423/jaro2005/ZUR267/um/367791/Chesher\\_Colonizing\\_Virtual\\_Reality.pdf](https://is.muni.cz/el/1423/jaro2005/ZUR267/um/367791/Chesher_Colonizing_Virtual_Reality.pdf)> [vyšlo nedat.; cit: 12. 7. 2018]. Termín pochází od Marshalla McLuhana.

<sup>454</sup> Bilwet / Adilkno / Filwis, Cybermedia and the fatal attraction of realities. In: Gottfried Hattinger, Peter Weibel (eds.), *Digital Dreams – Virtual Worlds*, Ars Electronica katalog. Linec: Veritas – Verlag, 1990. Dostupný na WWW: <<http://archive.aec.at/print/>> [vyšlo nedat.; cit: 18. 6. 2018].

<sup>455</sup> Rheingold, Virtual communities, in: Kevin Robins, Cyberspace and the World we live in. *Body and Society*, vol 1. (3-4), 1995, s. 135.

<sup>456</sup> Kevin Robins, Cyberspace and the World we live in. *Body and Society*, vol 1. (3-4), 1995, s. 150.

<sup>457</sup> Ačkoli se většinou nejedná o hlavní téma, je rasová (ne)rovnost výrazným motivem mnoha zde zmiňovaných filmů. Často tak zobrazují liberalizační hnutí vedená postavami černé pleti (*Johnny Mnemonic*, *Matrix*, *Zvláštní dny*), nebo obsazují afroamerické herce do kladných předních rolí (*Zvláštní dny*, *Virtuozita*).

<sup>458</sup> Bilwet / Adilkno / Filwis, Cybermedia and the fatal attraction of realities. In: Gottfried Hattinger, Peter Weibel (eds.), *Digital Dreams – Virtual Worlds*, Ars Electronica katalog. Linec: Veritas – Verlag, 1990. Dostupný na WWW: <<http://archive.aec.at/print/>> [vyšlo nedat.; cit: 18. 6. 2018].

<sup>459</sup> Jaron Lanier, Morgan Russel, Riding the giant worm to saturn: post-symbolic communication in virtual reality. In: Gottfried Hattinger, Peter Weibel (eds.), *Digital Dreams – Virtual Worlds*, Ars Electronica katalog. Linec: Veritas – Verlag, 1990.

<sup>460</sup> Michael Heim, *The metaphysics of virtual reality*. New York: Oxford University Press, 1994, s. 94.

<sup>461</sup> Často je pro ilustraci používán příklad s architektem procházejícím s klientem virtuálním domem, v němž místo vysvětlování o možnostech umístění okna může okno přímo posouvat.

<sup>462</sup> Michael Heim, *The metaphysics of virtual reality*. New York: Oxford University Press, 1994, s. 116.

kteřou vědci ve filmu vynaleznou, je schopná živě přenášet vjem jednoho člověka na druhého, což nám demonstruje hned první scéna v laboratoři, kde hlavní hrdina vidí svět z pohledu svého kolegy (**obr. 38**), jehož prostřednictvím nejen vidí, slyší a cítí, ale je schopen i prožívat chuť nebo reflexivně reagovat na podněty (v tomto případě klepnutí do kolene). Technologie je navíc umožňuje nejen přenést, ale i uchovat kompletní zážitek nositele headsetu, což je zkoumáno především pro zábavní (**obr. 39**), tréninkové (**obr. 40**) a vojenské účely, ale zároveň i nahrát starší vzpomínky, když si je uživatel vybaví. Následně si může další osoba pustit zážitek a přímo prožít dokonce i původní emoce. Tato schopnost nahlédnout situaci očima druhého znejistí hlavního hrdinu doktora Brace v jeho rozhodnutí se rozvést a společně znovuprožít pozitivních vzpomínek nakonec přivede jeho i jeho ženu zpátky k sobě a skutečně obnoví jejich porozumění v reálném životě. V souladu s tím vidí díky schopnosti „vyměnit si a sdílet úhly pohledu“<sup>463</sup> např. Meredith Bricken a Chris M. Byrne VR jako zásadní nástroj pro zesílení účinku sociálního učení. Užitečnost pohledu na sebe sama nebo očima někoho jiného rozebírá i Jeremy Bailenson, když uvádí, že je pravděpodobné, že lidé budou mnohem lépe spolupracovat, když budou donuceni tímto způsobem zaujmout úhel pohledu ostatních, nebo že pocítí empatii, pokud na sebe vezmou identitu někoho jiné rasy, genderu nebo věku.<sup>464</sup> Podobně navíc píše Michael B. Spring, že technologie bude schopná zachytit „všechno co se odehraje mezi dvěma lidmi“<sup>465</sup> tak, jak to doposud nebylo možné, což povede k novým objevům v rámci komunikace a zároveň k většímu zájmu o její studium.

Možnost vidět realitu z pohledu druhého je ve filmu *Brainstorm* dokonce příležitostí, jak se přiblížit zážitku, který běžně ani není možné sdílet – doktorce Lilian Reynolds se totiž povede nahrát okamžik vlastní smrti a následný odchod její duše z těla (**obr. 41**). To je téma výrazně exponované i ve *Zvláštních dnech*, kde se nahrané zážitky pornografického či zločinného charakteru prodávají na černém trhu, a to včetně „snuff“ snímků zachycujících smrt nositele záznamového headsetu. Schopnost vidět očima dalšího člověka je jednou z hlavních záporných postav přímo zneužita, když znásilní a zabije dívku a donutí ji přitom mít na hlavě headset a sledovat tak situaci ze své pozice. V obou zmiňovaných filmech je nahrávání umožněno přímo skrze technologii záznamu lidského mozku a myšlenek nositele headsetu, nikoli prostřednictvím manipulace s počítačovou grafikou. Schopnost sdílet

<sup>463</sup> Meredith Bricken and Chris M. Byrne, Summer Students in Virtual Reality A Pilot Study on Educational Applications of Virtual Reality Technology. In: Alan Wexelblat (ed.): *Virtual Reality, Applications and Explorations*. Academic Press Inc, 1993, s. 201.

<sup>464</sup> Jeremy Bailenson, Nick Yee, Alice Kim, Jaireh Tecarro, Sciencepunk: *The Influence of Informed Science Fiction on Virtual Reality Research*, Department of Communication, Stanford University, s. 16. Dostupný na WWW: <<http://www.nickyee.com/pubs/Bailenson%20et%20al%20-%20SciencePunk.pdf>> [vyšlo nedat.; cit. 4. 6. 2018].

<sup>465</sup> Michael B. Spring, Informating with Virtual reality. In: Sandra K. Helsel, Judith Paris Roth (eds.), *Virtual reality: Theory, practice, and promise*. Westport: Meckler 1991, s. 24.

bezprostředně své dojmy, komunikovat se „skutečným zážitkem“<sup>466</sup> místo jeho pouhé reprezentace však představuje ústřední bod diskuze a je i hlavním cílem Lanierovy post-symbolické komunikace.

K té je podle něj potřeba právě dostatečně intuitivní programovací jazyk zmiňovaný výše,<sup>467</sup> jenž by umožnil programování všech aspektů virtuálního světa a jeho chování „tak rychle, jako bychom o něm mluvili“.<sup>468</sup> Kromě sdíleného virtuálního prostoru je podle Laniera tedy zásadní i schopnost živě manipulovat s virtuálním prostředím, díky níž by VR měla připomínat „záměrný bdělý sen, v němž je všechno možné“,<sup>469</sup> jednoduché a sdílené. Dokonce mluví o znovuprobuzení neomezené dětské fantazie, kterou údajně časem ztrácíme, jak postupně narážíme na omezení fyzického světa. Komunikace a interakce ve VR by i podle mnoha dalších autorů měly podporovat aktivitu a mít značný potenciál pro zvýšení kreativity,<sup>470</sup> která je svou povahou v opozici vůči tradičním médiím. Aktivitu staví do popředí i režisér *Trávníkáře*, když uvádí, že v technologii viděl především revoluci přinášející konec pasivních médií<sup>471</sup> – už žádné koukání na televizi, ale „dělání televize“.<sup>472</sup> VR jako aktivní médium by dle jiných např. mohla sloužit i v rámci vzdělávání, kde by studenti měli možnost vystavět světy vyjadřující jejich vědomost a imaginaci<sup>473</sup> a zároveň se o ně naučit i starat.

Imaginace tak představuje něco, co se může díky VR a intuitivnímu utváření prostředí externalizovat, spojit s představami dalších lidí, a dokonce nám umožnit „dělat svět společně jako formu komunikace“.<sup>474</sup> Předpokladem je pochopitelně globální infrastruktura sdíleného imaginárního prostoru, do něhož by se díky VR (a šíření osobního počítače) mohl zapojit

---

<sup>466</sup> Jaron Lanier, Morgan Russel, Riding the giant worm to saturn: post-symbolic communication in virtual reality. In: Gottfried Hattinger, Peter Weibel (eds.), *Digital Dreams – Virtual Worlds*, Ars Electronica katalog. Linec: Veritas – Verlag, 1990. Dostupný na WWW: <<http://archive.aec.at/print/>> [vyšlo nedat.; cit: 18. 6. 2018].

<sup>467</sup> Viz kapitolu 4.3.1.

<sup>468</sup> Jaron Lanier, Morgan Russel, Riding the giant worm to saturn: post-symbolic communication in virtual reality. In: Gottfried Hattinger, Peter Weibel (eds.), *Digital Dreams – Virtual Worlds*, Ars Electronica katalog. Linec: Veritas – Verlag, 1990. Dostupný na WWW: <<http://archive.aec.at/print/>> [vyšlo nedat.; cit: 18. 6. 2018].

<sup>469</sup> Tamtéž.

<sup>470</sup> Derrick de Kerckhove, Virtual reality for collective cognitive processing. In: Gottfried Hattinger, Peter Weibel (eds.), *Digital Dreams – Virtual Worlds*, Ars Electronica katalog. Linec: Veritas – Verlag, 1990. Dostupný na WWW: <<http://archive.aec.at/print/>> [vyšlo nedat.; cit: 18. 6. 2018].

<sup>471</sup> David Kirby, The Future Is Now: Diegetic Prototypes and the Role of Popular Films in Generating Real-World Technological Development, *Social Studies of Science* 40, 2010, č. 1., s. 48.

<sup>472</sup> Benjamin Wooley, *Virtual Worlds: A Journey in Hype and Hyperreality*. London: Penguin Books 1992, s. 127.

<sup>473</sup> Meredith Bricken and Chris M. Byrne, Summer Students in Virtual Reality A Pilot Study on Educational Applications of Virtual Reality Technology. In: Alan Wexelblat (ed.): *Virtual Reality, Applications and Explorations*. Academic Press Inc, 1993, s. 216.

<sup>474</sup> Barlow, John Perry, “Scratching Your Eyes Back In: John Perry Barlow Interviews Jaron Lanier,” *Mondo* 2000 2, pp.44–51, 1990. in: Stuart Moulthrop, *Writing Cyberspace: Literacy in the Age of Simulacra*. In: Alan Wexelblat (ed.): *Virtual Reality, Applications and Explorations*. Academic Press Inc, 1993, s. 83.



každý.<sup>475</sup> Randal Walser v tomto kontextu píše, že pokud má veřejný kyberprostor fungovat tímto způsobem, je nutné, aby se do jeho tvorby zapojilo maximální možné množství lidí s kontrolou nad novým mediálním prostředím.<sup>476</sup> Dostatečně intuitivní programovací mechanismus by mohl z kyberprostoru udělat místo, kde každý může tvořit a kde všichni a zároveň nikdo není autorem.<sup>477</sup> Stuart Moulthrop však kriticky podotýká, že kybernetika neznamena pouze (tvůrčí) moc, ale i kontrolu a jakýkoli virtuální svět je i přes sny o intuitivním programování vždy nutné alespoň zpočátku designovat a vytyčit.<sup>478</sup>

Někteří autoři proto vyjadřují znepokojení nad zneužitím moci manipulace s virtuálním prostorem a zdůrazňují etiku a uvědomělost role kyberprostorového architekta<sup>479</sup> či prostorotvůrce (*spacemaker*),<sup>480</sup> který disponuje magickou mocí přesahující pouhého architekta a musí „respektovat majetek ostatních postav a veřejný majetek společnosti či společenství, jež prostor sdílí“.<sup>481</sup> V řadě textů i filmů se tak objevují obavy nad „zranitelností“<sup>482</sup> nového média a zničením jeho všeobecně prospěšného potenciálu. Tuto hrozbu představuje především zneužití pro vojenské účely (*Brainstorm*, *Trávníkář*, *Evolver*), často pak upřednostnění korporátních zájmů (*Trávníkář 2*, *Arcade*, *Darkdrive*, *Nirvana*, *Johnny Mnemonic*), ale i přílišná kulminace moci k utváření kyberprostoru v rukou jedné postavy (*Trávníkář*, *Trávníkář 2*, *Virtuozita*). Právě proto, že virtuální svět je prezentován jako něco potenciálně velmi jednoduše tvárného, je s touto jeho vlastností často spojena nejistota nad tím, kdo s ním manipuluje. Nejikoničtějším příkladem tohoto dilematu je patrně *Matrix*, v němž virtuální svět na jedné straně představuje ultimátní vězení, zatímco na straně druhé poskytuje potenciálnímu prostorotvůrci schopnému přetvářet virtuální svět (**obr. 42 a 43**), jakým se stane hlavní hrdina Neo, ony „možnosti neomezené jako sama představivost“, které od VR očekává *Trávníkář*.

---

<sup>475</sup> Bilwet / Adilkno / Filwis, Cybermedia and the fatal attraction of realities. In: Gottfried Hattinger, Peter Weibel (eds.), *Digital Dreams – Virtual Worlds*, Ars Electronica katalog. Linec: Veritas – Verlag, 1990. Dostupný na WWW: <<http://archive.aec.at/print/>> [vyšlo nedat.; cit: 18. 6. 2018].

<sup>476</sup> Randal Walser, Elements of a cyberspace playhouse. In: Sandra K. Helsel, Judith Paris Roth (eds.), *Virtual reality: Theory, practice, and promise*. Westport: Meckler 1991, s. 67.

<sup>477</sup> Benjamin Wooley, *Virtual Worlds: A Journey in Hype and Hyperreality*. London: Penguin Books 1992, s. 165.

<sup>478</sup> Stuart Moulthrop, Writing Cyberspace: Literacy in the Age of Simulacra. In: Alan Wexelblat (ed.): *Virtual Reality, Applications and Explorations*. Academic Press Inc, 199, s. 85.

<sup>479</sup> Michael Benedikt (ed.), *Cyberspace: First Steps*. Cambridge: MIT Press 1991, s. 18.

<sup>480</sup> Termín Randala Walsera.

<sup>481</sup> Randal Walser, Doing it directly the experiential design of cyberspaces. In: Gottfried Hattinger, Peter Weibel (eds.), *Digital Dreams – Virtual Worlds*, Ars Electronica katalog. Linec: Veritas – Verlag, 1990. Dostupný na WWW: <<http://archive.aec.at/print/>> [vyšlo nedat.; cit: 18. 6. 2018].

<sup>482</sup> Susan Wyshynski and Vincent John Vincent, Full-Body Unencumbered Immersion in Virtual Worlds (The Vivid Approach and the Mandala® VR System). In: Alan Wexelblat (ed.): *Virtual Reality, Applications and Explorations*. Academic Press Inc, 1993, s. 143.

#### 4.4. Hyperstition VR

„Pověry (*superstitions*) jsou jen falešná přesvědčení, ale *hyperstitions* – svou vlastní existencí jakožto představ – fungují kauzálně, aby zapříčinily svou vlastní skutečnost.“

– Nick Land

Když Kevin Robins v roce 1995 označil debatu o kyberpostoru za „konsenzuální halucinaci“,<sup>483</sup> (čímž ironicky odkazuje na slavnou charakteristiku kyberprostoru uvedenou v *Neuromancerovi*)<sup>484</sup> měl v mnoha ohledech pravdu: postupně se ukázalo, že VR se nestala ani jednoduše programovatelnou, ani sdílenou a rozhodně ne všeobecně rozšířenou. V druhé polovině 90. let začala vlna zájmu pomalu slábnout, některé společnosti rozvázaly svá obchodní partnerství s vývojáři VR a ke konci 90. let, když se naplnilo velmi málo „divokých příslibů“<sup>485</sup> technologie, upadl o ni zájem zcela. „Kdysi synonymum budoucnosti, virtuální realita vymizela z povědomí veřejnosti, nahrazená vzkvétající internetovou technologií“,<sup>486</sup> a ačkoli některé společnosti v jejím vývoji pokračovaly i nadále, „smrt VR se stala standardním narativem“.<sup>487</sup>

Chris Chesher uvádí, že identita VR se utvářela poměrně nezávisle na jejím faktickém technologickém vývoji, a ačkoli ji i v době největšího rozkvětu reálně zkoušelo velmi málo lidí, ušla velkou cestu od nejasné spekulativní vize k momentu, kdy byla „široce vnímána jako téměř nevyhnutelný vývoj“.<sup>488</sup> Většina představ, které byly výše v této kapitole popsány jako ústřední, nebyla nejen nijak skutečně předvedena široké veřejnosti, ale dokonce (minimálně v 90. letech) ani nikdy uspokojivě technicky realizovatelná. Fyzická manipulace trojdimenzionálními daty se neprosadila ani v běžném užívání, ani ve většině specializovaných oborů, interface osobního počítače zůstal ve svém rámu a nové technologie nijak nezměnily „komerční struktury moci kontrolující informační technologii“<sup>489</sup> – *hype* kolem VR postupně odezněl. Ačkoli však technologie nedosahovala k běžnému uživateli,

---

<sup>483</sup> Kevin Robins, Cyberspace and the World we live in. *Body and Society*, vol 1. (3-4), 1995, s. 135.

<sup>484</sup> William Gibson, *Neuromancer*. Plzeň: Laser-books s. r. o. 2010, s. 75.

<sup>485</sup> Bob Delany v rozhovoru pro The Verge. Adi Robertson, Michael Zelenko, Voices from the virtual past: An oral history of a technology whose time has come again. Dostupný na WWW: <<https://www.theverge.com/a/virtual-reality>> [vyšlo nedat.; cit. 25. 7. 2018].

<sup>486</sup> Tamtéž.

<sup>487</sup> Tamtéž.

<sup>488</sup> Chris Chesher, Colonizing Virtual Reality. *Cultronix* 1, 1994, č. 1. Dostupný na WWW:

<[https://is.muni.cz/el/1423/jaro2005/ZUR267/um/367791/Chesher\\_Colonizing\\_Virtual\\_Reality.pdf](https://is.muni.cz/el/1423/jaro2005/ZUR267/um/367791/Chesher_Colonizing_Virtual_Reality.pdf)> [vyšlo nedat.; cit. 12. 7. 2018].

<sup>489</sup> Benjamin Wooley, *Virtual Worlds: A Journey in Hype and Hyperreality*. London: Penguin Books 1992., s. 33.

stala se kromě beletrie a řady odborných a populárně-naučných publikací<sup>490</sup> (vznikajících především v první polovině 90. let) v menší či větší míře do konce 90. let součástí i téměř dvaceti filmových a televizních projektů,<sup>491</sup> a významně se tak zapsala do populární kultury a společenského povědomí, aniž by jako technologie byla tou dobou skutečně dostupná.

Tuto všeobecnou fascinaci VR lze pochopitelně přičíst řadě faktorů, mezi nimiž hraje jistou roli i (pravděpodobně úmyslně) nadsazená rétorika samotných vývojářů, na niž upozorňuje i Chris Chesher. Označit natolik různorodý diskurz jednoduše za důsledek marketingu je však výrazně reduktivní, a mnohem spíše tedy lze říct, jak píše i N. Katherine Hayles, že na vstup trojdimenzionálního kyberprostoru do společenského povědomí prostě uzrál správný čas, v němž představa VR reagovala jako „krystaly vhozené do přesyceného roztoku“.<sup>492</sup> Jestliže tedy, jak jsme si ukázali v průběhu třetí kapitoly, existují fikce, jež už nelze vymezit pouze jako fikce, jelikož se skrze svou účinnost stávají velmi reálnými, lze asi stěží najít lepší příklad, než jakým byla právě raná technologie VR. A pokud *hyperstition* můžeme charakterizovat jako jakkoli umělou fikci, která „jestliže je tlačena skrze smysl-utvářející formalismus, protokoly, narativ, institucionální logiku, [...] může být úspěšně převedena v účinnost“,<sup>493</sup> pak je jistě možné říci, že VR byla v jistém smyslu *hyperstition*. K demonstraci konceptu ji koneckonců použil i sám Nick Land, když v rozhovoru z roku 2009 uvádí, že „(fiktivní) myšlenka kyberprostoru přispěla k toku financí, který ho rychle proměnil v technospolečenskou realitu“.<sup>494</sup>

Jak jsme si již ukázali v této kapitole, nejedná se ani tak o otázku jednoduché přeměny SF konceptu kyberprostoru na legitimní technologický pojem, ale mnohem spíše o zpětnovazební smyčku představ a přesvědčení, v níž se spájela fikce a faktický vývoj. To se netýká pouze toho, nakolik odborná část diskurzu přejímala koncepty ze SF nebo se inspirovala v kladení výzkumných otázek v rámci vývoje technologie, ale především míry, do jaké byl „velký nápad 90. let“ utvářen a replikován právě populární kulturou a filmovým SF, které nejen reprezentovalo budoucnost VR, ale „aktualizovalo tuto budoucnost předváděním

---

<sup>490</sup> Z odborných jmenujme např.: *The metaphysics of Virtual Reality*, *Cyberspace: First Steps*, *Virtual Reality: Theory, practice and promise*, *Virtual Reality: Applications and Explorations*, *Digital dreams – Virtual Worlds*. Ale i řada popularizačních: *Virtual Reality*, *Silicon Mirage*, *Glimpses of Heaven*, *Visions of Hell: Virtual Reality and Its Implications* ...

<sup>491</sup> Bez nároku na kompletnost tohoto výčtu můžeme jmenovat např. filmy: *Brainstorm*, *Trávníkář*, *Arkáda*, *Skandální odhalení*, *VR Troopers*, *Evolver*, *Brainscan*, *Johnny Mnemonic*, *Virtuozita*, *Zvláštní Dny*, *Nebezpečná síť*, *Trávníkář 2*, *Darkdrive*, *Nirvana*, *Matrix*, *Třinácté patro*, *Existenz*, *Divoké palmy*, epizoda *Virtuální vražda* ze seriálu *To je vražda, napsala*, ...

<sup>492</sup> N. Katherine Hayles, *How we became posthuman*. Chicago: University of Chicago Press 1999, s. 36.

<sup>493</sup> Chris Shambaugh, Maudlin Cortex, *The Emergence of Hyperstition*. In: Baylee Brits, Prudence Gibson, Amy Ireland (eds.), *Aesthetics after Finitude*. Melbourne: Re-press 2016, s. 212.

<sup>494</sup> *Hyperstition: An introduction*. Delphi Carstens interviews Nick Land. Dostupný na WWW: <<http://merliquify.com/blog/articles/hyperstition-an-introduction/#.W1ZYodgzab8>> [vyšlo nedat.; cit. 15. 6. 2018].

nejvyspělejších digitálních technologií současnosti“.<sup>495</sup> Tvrdit, že filmy jako *Trávníkář* sloužily za vzor skutečnému vývoji VR by bylo dost pravděpodobně poněkud přemrštěné,<sup>496</sup> nepopíratelně však hrály velkou roli v utváření její identity. Pro drtivou většinu lidí totiž představovaly jedinou zkušenost s technologií, která byla z větší části spíš vytouženou konceptuální projekcí lepší budoucnosti než skutečně funkčním zařízením.

---

<sup>495</sup> Sephen Zepke: *Interface Aesthetics; Science-Fiction Film in the Age of Biopolitics*. Dostupný na WWW: <[https://www.academia.edu/9371294/Interface\\_Aesthetics\\_Science\\_Fiction\\_Film\\_in\\_the\\_Age\\_of\\_Biopolitics](https://www.academia.edu/9371294/Interface_Aesthetics_Science_Fiction_Film_in_the_Age_of_Biopolitics)> [vyšlo nedat.; cit. 25. 3. 2018].

<sup>496</sup> David Kirby dokonce uvádí, že někteří vývojáři byli rozzlobení, že např. *Trávníkář* rozšířil o technologii přemrštěné představy vedoucí k nemožnosti uspokojit faktická očekávání. Ačkoli film byl v mnoha ohledech vnímán jako nadsazený, je tedy evidentní, že i jeho odpůrci brali jeho vliv jako zásadní (byť v takto negativním smyslu).

## 5. RADIKÁLNÍ IMAGINACE

### 5.1. Zašlý futurismus

V této práci jsme si ukázali, že fikce může znamenat mnohem víc než jen ohraničený předmět k vnějšímu nahlížení. Existuje v pevném propletení se skutečností, často je stavebním kamenem našich technologií i myšlení, může být i nástrojem, a především se může stát svébytnou entitou, jež vystupuje z mantinelů, které jsme jí vyčlenili, a mít tak na okolní svět velmi reálný vliv. Fikce o budoucnosti pak představuje její specifický druh, jenž hraje zcela zásadní roli i v utváření přítomnosti, protože kdykoli stojíme před něčím novým, co zatím nemůžeme znát, je fikce a spekulace naším hlavním vodítkem i režimem vyjádření. Proto se text následně zaměřil na diskurz rané technologie VR, kde na základě některých dominantních představ o povaze a využití nové technologie sledoval vzájemné propojení odborného diskurzu a populárního filmového (kyberpunkového) SF. Výrazně projektivní povahu celého diskurzu – projevující se mj. i často shodnou rétorikou napříč tak rozdílnými zdroji, jako jsou antologie z oblasti počítačové vědy a populární filmová či televizní fikce – práce následně propojila právě s konceptem *hyperstition* označujícím fikci, která se skrze replikaci a přesvědčení stává událostí s reálným účinkem.

Viděli jsme tedy, že VR v 80. a především 90. letech představovala určité „sebenaplňující se proroctví“, <sup>497</sup> aktivně cirkulující soubor představ, který se výrazně vyvázal z omezení faktických technologických možností, jež divokým vizím v mnoha ohledech nestačily. Kevin Robins tak např. (poměrně pochopitelně) označuje nadšení kolem VR a kyberkulutry obecně za naivní „komunikační utopii“ <sup>498</sup> o sdíleném vědomí a všeobecném porozumění. Cílem tohoto textu však zdaleka není onálepkovat ranou VR jako jakýsi prelud. Brzké úvahy o technologii jsou bezpochyby v mnohém problematické: popisují využití, o nichž už víme, že se rozhodně nenaplnila, stojí na řadě předpokladů, které jsou minimálně zpochybnitelné (mezi nejvýraznější patří např. samozřejmost absolutní imerze) a působí pro jakýkoli užitečný popis technologie nepoužitelně a zastarale, obdobně jako počítačové efekty *Trávníkáře* nebo *Arkády*. A do jisté míry lze to samé říct i o kyberpunkové teorii-fikci Nicka Landa <sup>499</sup> a Ccru, jejichž apokalyptické vize blízkého kolapsu jsou prodchnuty futurismem,

---

<sup>497</sup> Douglas Rushkoff, *Cyberia: life in the trenches of hyperspace*. San Francisco: Harper 1994, s. 2.

<sup>498</sup> Kevin Robins, Cyberspace and the World we live in. *Body and Society*, vol 1. (3-4), 1995, s. 151.

<sup>499</sup> Jehož soudobá tvorba je navíc částečně spojována s ultrapravicí.

který je však zároveň výrazně dobově podmíněný,<sup>500</sup> byť jen proto, že dnes už nemůžeme čekat až „Y2K“ přinese (jakkoli negativní) radikální zlom.

A přesto se nám některé z těchto představ dnes určitým způsobem vrací a má smysl jim věnovat pozornost. Nacházíme se totiž v momentu propojení několika vláken, jichž se tato práce ve svém průběhu dotknula. V březnu 2016 šel na trh Oculus Rift vlastněný společností *Facebook Inc.*, první headset cenově dostupný i pro běžného uživatele, o jakém před (více než) dvěma dekádami marně snili virtuální pionýři. V posledních letech se navíc výrazné pozornosti těší právě i koncept *hyperstition*, skloňovaný zejména v rámci levicového akcelerationismu. Tato souběžnost obnoveného zájmu (sebrané texty Ccru vyšly v nakladatelství Urbanomic rok po vydání Oculusu) je pravděpodobně spíše náhodná, představuje však velmi dobrou příležitost ohlédnout se zpět a položit si i otázku, jakým způsobem se VR vrátila do našeho povědomí a zda (nebo proč) nám, podobně jako *hyperstition* v teorii, může i její raná reflexe stále poukázat na něco podstatného.

## 5.2. Ztracený horizont budoucností

„Kam se poděla budoucnost?“

– Nick Srnicek, Alex Williams

Začátkem tohoto roku vstoupil do kin Spielbergův film *Ready Player One* (2018), jehož hlavním námětem je po poměrně dlouhé době právě technologie VR.<sup>501</sup> Kdyby Mark Fisher loni nezemřel, možná by o této adaptaci stejnojmenného románu z roku 2011 napsal na svůj blog. Film je totiž v mnoha ohledech symptomatický pro společensko-kulturní tendenci, kterou nazývá hauntologie. Termín pochází původně od Jacquesa Derridy, který ho přímo vztahuje k absenci politické alternativy po pádu komunismu, ve Fisherově pojetí však neoznačuje ztrátu konkrétní politické tendence, média, ideologie nebo objektu – co nás straší, není Marxovo strašidlo komunismu, ale především „ztracený horizont budoucností“.<sup>502</sup>

---

<sup>500</sup> Řada textů kolektivně zachycuje nejistotu a očekávání tehdy blížícího se přelomu tisíciletí.

<sup>501</sup> VR z filmů pochopitelně nevymizela a figuruje i v tak známých snímcích jako je *Gamer* nebo *Avatar* (oba 2009), *Ready Player One* ale představuje film zaměřený nejen na princip VR ale na technologii samotnou, a podobně jako řada raných snímků o VR výrazně předvádí přímo headset i jednotlivé komponenty připojení.

<sup>502</sup> Exmilitary, Preface. In: Mark Fisher, *Flatline Constructs: Gothic Materialism and Cybernetic Theory-Fiction*. New York: Exmilitary Press New York 2018, s. xiv.

Fisher hauntologii aplikoval především (ačkoli nejen) na současnou hudební kulturu, která se podle něj projevuje specifickým typem nostalgie, neustálým sklonem k retrospekci, jehož důsledkem není ani tak zpátečnictví, jako vytvoření určitého bezčasí, v němž přestává být možné odlišit současnost od minulosti. *Ready Player One* tak nepochybně představuje svou obsesí popkulturními odkazy z 80. let minulého tisíciletí symptomatický projev hauntologie: Do VR v něm nevstupujeme objevovat nové světy, ale procházet se skrze interiéry z *Osvícení* (1980) za poslechu *Bee Gees* a *Joy Division*.<sup>503</sup> Představa, že 80. léta budou dokonce v roce 2040,<sup>504</sup> kdy se děj filmu odehrává, stále dominantním prvkem kultury navíc ilustruje nejen zmiňované splývání současnosti a minulosti, ale především (ne)jistotu, že budoucnost (a s ní i přítomná současnost) bude v něčem radikálně jiná.

Film však nenaplnuje Fisherovo pojetí hauntologie pouze ve smyslu neustálého návratu toho, co už bylo, ale zhmotňuje v sobě i její druhý aspekt, a totiž tísnivé vědomí toho, co (ještě) nepřišlo, ačkoli mělo<sup>505</sup> – tedy budoucností, které jsme si představovali, ale jež nenastaly. VR zprostředkovává v *Ready Player One* pouhý útěk ze skutečného světa, předem naprogramovanou hru, v níž je nejúspěšnější nikoli ten, kdo je schopen ji nově přetvářet, ale kdo je největším znalcem starých „dobrých“ časů. Nejsprávnějším rozhodnutím je navíc v rámci šťastného konce na dva dny v týdnu virtuální svět *OASIS* vypnout. Radikální představy o možnostech technologie proměnit společenskou realitu konstituující diskurz rané fáze jejího vývoje se tak skutečně jeví jako přízračná budoucnost, která nepřišla a vymizela jak z populární kultury, tak z dnešních diskuzí o technologii. Zklamání z nenaplněného potenciálu virtuálních technologií vyjadřuje i sám Fisher, když zmiňuje, že nás pronásleduje „strašidlo světa, v němž by všechny zázraky komunikativních technologií byly zkombinovány se smyslem pro solidaritu“.<sup>506</sup> Podobně hovoří Berardi o kyberkultuře jako o „poslední utopii“,<sup>507</sup> která stála v cestě „pomalému zrušení budoucnosti“,<sup>508</sup> a to právě skrze mnohostranné zapojení technologické, umělecké a filosofické inovace, jež imaginovala výrazně otevřené možnosti. S jejím pádem se pak dle některých plně dostavila krize víry v budoucnost,<sup>509</sup> která se uzavřela do „věčné současnosti“.<sup>510</sup> To však neznamená, jak

---

<sup>503</sup> Reklamní a ekonomické motivace jsou pochopitelně součástí tohoto jevu.

<sup>504</sup> Podobně jako retro *Blade Runnera 2049* představuje stále Elvis Presley.

<sup>505</sup> Mark Fisher, *Ghosts of My Life*. Winchester: Zero Books 2014, s. 27.

<sup>506</sup> Tamtéž, s. 26.

<sup>507</sup> Franco Berardi, *After the Future*. Chico: AK Press 2011, s. 40.

<sup>508</sup> Tamtéž, s. 13.

<sup>509</sup> Tamtéž, s. 54.

<sup>510</sup> Nick Srnicek, *Postcapitalist Futures*. In: Václav Janoščík, Vít Bohal, Dustin Breitling (eds.), *Reinventing Horizons*. Praha: Display 2016, s. 23.

podotýká Nick Srnicek, že by se snad zcela zastavil vývoj, ale naopak, že i přes jeho rychlost se ztratil určitý „smysl pro budoucnost“, <sup>511</sup> tedy to, co Fisher nazývá „virtuální trajektorii“. <sup>512</sup>

Rozpad lineárního narativu budoucnosti byl zmiňován již v průběhu 3. kapitoly a bývá často spojován už s neudržitelností časové následnosti a progresivního vývoje, jak nám je často prezentují právě kyberpunkové narativy. Jedním z přesvědčení této práce však je (jak se také pokusila v tematickém průřezu ukázat), že vnímat kyberpunkovou fikci jako ryze depresivní ilustraci rozpadu je zjednodušující, jelikož i přes často dominantě negativní vyhlídky (korporátní nadvláda, ekologické znečištění, zneužití moci) chápe technologie i jako prostředek pozitivního rozkladu tradičních hegemonií, ať už v oblasti genderu nebo skrze intenzivní míšení kultur či druhů (koneckonců i lineární pojetí času představuje např. u Donny Haraway dogma, jehož rozložení je vítané). Jak tedy uvádí i Steven Shaviro, nové technologie v posledních několika dekádách nabídky ve skutečnosti „možnosti (*potentialities*) pro osvobození“, ale tyto možnosti se nepodařilo proměnit a nakonec nevedly k „vyšší míře společenské rovnosti“. <sup>513</sup> Kyberprostor, jehož ideály snad nejintenzivněji zhmotňuje právě VR, byl silně svázán s představou, že technologie se může stát „prostředkem nastolení nových komunit nezátížených tradičními předsudky“, <sup>514</sup> a tím pádem cestou ke skutečně lepší budoucnosti. Philip Wegner tak v knize *Life Between Two Deaths, 1989-2001* poznamenává, že poslední dekáda minulého tisíciletí představovala „okamžik zapálené debaty o směru budoucnosti“, <sup>515</sup> po jejímž vychladnutí se dle mnohých horizont možných budoucností natolik zahalil do tmy, že se v roce 2015 Nick Srnicek a Alex Williams skutečně mohli zeptat, „kam se poděla budoucnost?“ <sup>516</sup>

---

<sup>511</sup> Tamtéž, s. 15.

<sup>512</sup> Mark Fisher, *Ghosts of My Life*. Winchester: Zero Books 2014, s. 22.

<sup>513</sup> Steven Shaviro, *Discognition*. London: Repeater books 2016, s. 137.

<sup>514</sup> Dani Cavallaro, *Cyberpunk and Cyberculture: Science Fiction and the Work of William Gibson*. London: The Athlone Press 2000, s. 26.

<sup>515</sup> Phillip Wegner, *Life between Two Deaths, 1989-2001: U.S. Culture in the Long Nineties*. Durham: Duke University Press 2009, s. 1.

<sup>516</sup> Nick Srnicek, Alex Williams, *Inventing the Future*. New York: Verso Books 2015, s. 1.



### 5.3. Otevřená budoucnost

„Budoucnost začíná vytvořením obrazu.“

– John Akomfrah

„Budoucnost musí být opětovně rozevřena,  
rozpínat naše obzory směrem k univerzálním možnostem Vnějšku.“

– Nick Srnicek, Alex Williams

Armen Avanessian a Suhail Malik tvrdí, že dnes se samotný čas stal spekulativním. V okamžiku, kdy jsme „post-všechno“<sup>517</sup> (mj. i post-postmoderní), je zcela akceptovatelná nejen představa, že budoucnost nemusí být přímým důsledkem minulosti (která se ostatně zhroutila už dříve), ale že naopak dostává tvar právě i skrze budoucnost (**obr. 44**) (pro tento jev přímo užívají termínu *hyperstition*). Jako praktický příklad tohoto směru časového proudění uvádějí finanční spekulace,<sup>518</sup> jež představují doslova obchodování s možnostmi a skrze finanční deriváty a „futures kontrakty“ umožňují do jisté míry „těžit budoucnost (*future-mining*)“.<sup>519</sup> Frederic Jameson uvádí, že podobné postupy umožňují budoucnost „kolonizovat“,<sup>520</sup> vtahují tak její nepředvídatelnost do hmotné reality a tím z ní činí nekončící přítomnost – „[z]ítřek se rozpouští v kauzální statistice“.<sup>521</sup> Povahu budoucnosti, která by ze své podstaty měla být nedefinitivní a neznámá, finanční spekulace tím pádem uzavírají do počítačových propočtů (operujících navíc zdaleka za hranicemi lidského chápání)<sup>522</sup> a ovladatelných předpovědí, které vylučují skutečnou novost.<sup>523</sup>

Podle Stevena Shavira tedy finanční deriváty představují pravý opak kladné spekulace probíhající v SF, jelikož prvé se pokouší zastavit a zachytit „extrémní možnosti

---

<sup>517</sup> Armen Avanessian, Suhail Malik, *The Speculative Time Complex*. In: Armen Avanessian, Suhail Malik (eds.), *The time complex. Post-contemporary*. Miami: [NAME] publications 2016, s. 15.

<sup>518</sup> Jejich počátek leží rovněž v období deregulace za Thacherové a Reagana, kdy vyšší nestálost spolu s nárůstem výkonosti a dostupnosti počítačů umožnila mnohem komplexnější propočty.

<sup>519</sup> Armen Avanessian, Suhail Malik, *The Speculative Time Complex*. In: Armen Avanessian, Suhail Malik (eds.), *The time complex. Post-contemporary*. Miami: [NAME] publications 2016, s. 19.

<sup>520</sup> Frederic Jameson, *Archaeologies of the future: the desire called utopia and other science fictions*. New York: Verso 2005, s. 228.

<sup>521</sup> Nick Land, Katasonix. In: Nick Land, *Circuitries*. In: Nick Land, Robin Mackay (ed.), Ray Brassier (ed.), *Fanged Noumena: Collected Writings 1987-2007*. Urbanomic/Sequence Press 2011, s. 487.

<sup>522</sup> Robin Mackay, Armen Avanessian (eds.), *#Accelerate: The Accelerationist Reader*. Urbanomic 2014, s. 24.

<sup>523</sup> Steven Shaviro, *No Speed Limit: Three Essays on Accelerationism* (e-book). Minneapolis: University of Minnesota Press 2015 [E-book].

(*potentialities*)“,<sup>524</sup> jejichž průzkumu se druhé věnuje. Vytvářet alternativní fikce o budoucnosti se tak jeví jako nutný doplněk, jímž budoucnost neutvrzujeme a neuzavíráme, ale skrze pluralitu vytvářených možností můžeme zabránit tomu, aby se stala pouhou kalkulací a prodloužením současného momentu. Spekulace je dle mnohých dnes vetkána do struktur našeho každodenního života natolik intenzivně, že se v mnoha ohledech skutečně skládá více z fikcí než z aktualit. Tyto (nejen finanční) fikce však mají často mnohem větší vliv než fyzická produkce hmotných statků.<sup>525</sup> Finanční spekulace jsou navíc typickou ukázkou fikce, která není reprezentační, ale performativní, jelikož se nesnaží pouze zaznamenat a předpovědět budoucí ekonomická dění, ale „aktivně tato dění produkuje“.<sup>526</sup>

Spekulativní povahu časovosti a produktivní schopnosti fikce však je zároveň možné využít i pozitivním způsobem, tedy vytvářením a šířením určitých proti-fikcí, *hyperstitions* schopných znejišťovat projekci současnosti do budoucnosti. Podstatný rozdíl představuje, že je to sice stále fikce, která má výslednou agenci, ale nemusí být nutně řízena mýtickými silami a/nebo nepřátelskou umělou inteligencí z budoucnosti (jak tomu většinou je u Landa a Ccru), ale můžeme s ní vstupovat do aliancí, vyjednávat a vytvořit z ní formu myšlení umožňující „pašování“ lepších budoucností přes neprostupné hranice přítomnosti. SF (a fikce obecně) sice nejspíš nedokáže „osvobodit svět z oprese“,<sup>527</sup> jak by si přál např. Carl Freedman, ale může být hlavním spojencem ve snaze vytvářet překvapení o budoucnosti, „dramatizovat její nepoznatelnost a odlišnost“,<sup>528</sup> a zabraňovat tak její redukci na sérii investičních příležitostí. Obdobný přístup k budoucnosti nazývá Sean Cubbit vektorem, pohybem v čase, během něhož se všechno přetváří a jenž představuje „neustálou možnost, že další políčko bude zcela nepodobné tomu současnému“.<sup>529</sup>

Budoucnost tedy nemůžeme nikdy zredukovat na určité množství variant ani ji kdykoli skutečně předpovědět, ale zároveň nesmíme její představu ani rezignovaně opustit,<sup>530</sup> protože tím ztrácíme možnost se na ní podílet. Právě proto, že budoucnost není přirozenou

---

<sup>524</sup> Tamtéž.

<sup>525</sup> Steve Shaviro, Hyperbolic futures Speculative Finance and Speculative Fiction. *The Cascadia Subduction Zone: A literary quarterly*, vol. 1, 2011, č. 2, s. 5.

<sup>526</sup> Steven Shaviro: Unpredicting the Future. *Alienocene*, s. 7. Dostupný na WWW: <<https://alienocene.files.wordpress.com/2018/04/unpredicting-to-print.pdf>> [vyšlo 31. 3. 2018; cit: 10. 4. 2018]. Kurzíva v originále.

<sup>527</sup> Carl Howard Freedman, *Critical theory and science fiction*. Hanover: University Press of New England 2000, s. xx.

<sup>528</sup> Steve Shaviro, Hyperbolic futures Speculative Finance and Speculative Fiction. *The Cascadia Subduction Zone: A literary quarterly*, vol. 1, 2011, č. 2, s. 12.

<sup>529</sup> Petr Szczepanik, Jakub Kučera, Film je speciální efekt: Rozhovor se Seanem Cubbittem. *ILUMINACE* 14, 2002, č. 3. (47), s. 98.

<sup>530</sup> K čemuž vyzývá např. Franco Berardi.

dimenzí, ale bitevním polem společenských představ, považuje dnes řada teoretiků za zcela zásadní pokusit se ji znovu vynalézt, nacházet způsoby, jak o budoucnosti nesvázaně uvažovat, a vytvářet tak „odlišné efektivní virtuality“<sup>531</sup> za pomoci spekulace, fikcionalizace nebo přímo SF. Velmi podstatnou roli zde hraje právě kybernetika a progresivní využití informačních a komunikačních technologií, které tvoří podstatnou část naší existence a jejichž možnosti jsou vnímány jako bohatší a dynamičtější než jejich současná využití. Nedávné nové formy akcelerationismu tak ve svých manifestech (manifest akcelerationismu, xenofeminismu nebo #AltWoke manifest) často volají po vzkříšení „skutečného emancipační[ho] potenciál[u] technologie“,<sup>532</sup> který byl kdysi nadějí kyberkultury (i proto #AltWoke Manifesto uvádí, že „William Gibson je #altwoke“<sup>533</sup>). A stejně jako mluvili představitelé rané kyberkultury o stejné startovací čáře pro všechny,<sup>534</sup> je dnes technologie některými autory opět vnímána jako centrální pro obnovení „nové komunitnosti“.<sup>535</sup> Xenofeministický manifest se například přímo odvolává na raný kyberprostor jakožto „útočiště před esencialistickými kategoriemi“<sup>536</sup> a dává (nejen) tím najevo návaznost právě na kyberfeminismus 90. let. Podobná tvrzení se jeví nejen jako snaha o obnovu budoucnosti jako takové,<sup>537</sup> ale vztahují se zčásti přímo ke ztracenému prostoru virtuálních světů, reflektují jeho neúspěch, neuspokojivé současné využití omezované korporátními zájmy a zneužívání skrze placený obsah nebo šíření „fake news“. Vyjadřují tak dnes, kdy už je zřejmé, že kybernetická denzita neznamena kybernetické osvobození,<sup>538</sup> jistou lítost nad tím, že počítačová věda se posunula „od kyberpunku k silicon valley“.<sup>539</sup> Tato lítost však není rezignovaná, ale naopak má spíše formu pobídky k novému (či opětovnému) uvažování nad kybernetikou a jejími možnostmi. Současné akcelerationistické tendence tedy nenavazují na kyberkulturu pouze ve

<sup>531</sup> Simon O'Sullivan, The production of the new and the care of the self. In: Simon O'Sullivan, Stephen Zephke (eds.), *Deleuze, Guattari and the Production of the New*. NY/London: Continuum International Books 2008, s. 97.

<sup>532</sup> Laboria Cuboniks, Xenofeminismus: Politika odcizení. In: Lukáš Likavčan, Václav Janoščík, Jiří Růžička (eds.), *Mysl v terénu: filosofický realismus v 21. století*. Praha: Akademie výtvarných umění v Praze, Vědecko-výzkumné pracoviště 2017, s. 176.

<sup>533</sup> ANON: AltWoke Manifesto. Dostupný na WWW: <<http://tripleampersand.org/alt-woke-manifesto/>> [cit. 14. 2. 2018].

<sup>534</sup> Richard A. Bartle, A Voice from the Dungeon in Practical Computing, prosince 1984. in: Jon K Shaw, Theo Reeves-Evison (eds.), *Fiction as Method*. Berlin: Sternberg Press 2017, s. 42.

<sup>535</sup> Amanada Beech, Space Is No Object: The techno image and the regulations of critique. In: Václav Janoščík, Vít Bohal, Dustin Breitling (eds.), *Reinventing Horizons*. Praha: Display 2016, s. 42.

<sup>536</sup> Laboria Cuboniks, Xenofeminismus: Politika odcizení. In: Lukáš Likavčan, Václav Janoščík, Jiří Růžička (eds.), *Mysl v terénu: filosofický realismus v 21. století*. Praha: Akademie výtvarných umění v Praze, Vědecko-výzkumné pracoviště 2017, s. 177.

<sup>537</sup> Alex Williams, Nick Srnicek, #Accelerate: Manifesto for an Accelerationist Politics. In: Robin Mackay, Armen Avanessian (eds.), *#Accelerate: The Accelerationist Reader*. Urbanomic 2014, s. 351.

<sup>538</sup> Exmilitary, Preface. In: Mark Fisher, *Flatline Constructs: Gothic Materialism and Cybernetic Theory-Fiction*. New York: Exmilitary Press New York 2018, s. x.

<sup>539</sup> ANON: AltWoke Manifesto. Dostupný na WWW: <<http://tripleampersand.org/alt-woke-manifesto/>> [cit. 14. 2. 2018].

smyslu přejímání a přetváření<sup>540</sup> konceptů Nicka Landa, Sadie Plant a Ccru, ale v určitých ohledech se v nich opětovně ozývají právě vize pozitivní společenské transformace uskutečnitelné prostřednictvím (kybernetických) technologií.

Technologická racionalita však musí být vždy doprovázena imaginací, schopností představit si nové světy, která se jeví čelem mnohým globálním ekologickým a ekonomickým problémům jako nezbytná. Frederic Tygstrup proto uvádí, že spekulace se dnes stává i „převládajícím režimem agence a orientace“.<sup>541</sup> Vedle racionality tak je třeba zachovat právě spekulaci, udržet si „jisté pouto s fikcí“,<sup>542</sup> která může být přímo metodou rozšíření našich „kapacit pro citlivou imaginaci“.<sup>543</sup> Alex Williams proto zdůrazňuje, že podstatnou složkou orientace myšlení na budoucnost(i) je estetika, která by byla schopná podpořit kreativní aspekty myšlení a upřednostňovala abduktivní uvažování před analytickým vyvozováním.<sup>544</sup> Toho je možné dosáhnout především propojením filosofie s uměním či designem,<sup>545</sup> jež dokáže vést naši pozornost skrze neprobádaný terén a inspirovat teoretizaci možných budoucností jako „alternativních časoprostorů“.<sup>546</sup> Shaviro v souladu s tím vyzdvihuje důležitost filmu a mediálních děl obecně, jelikož nám mohou pomoci čelit „nepředstavitelné komplexitě“<sup>547</sup> kyberprostoru, nebo s ní alespoň určitým způsobem vyjednávat.<sup>548</sup> Proces spekulace tak nutně probíhá na průsečíku teorie a praxe,<sup>549</sup> a budoucnost tím pádem utváříme nejen prostřednictvím vědy, ale i filosofie, umění nebo populární kultury (jak jsem v průběhu této práce opakovaně zmínila).

Co nám tedy mohou nenaplněné a často na fikci založené představy diskurzu rané VR dnes přinést? Domnívám se, že jeho z jedné strany problematicky projektivní povaha je zároveň důvodem, proč je v určitém ohledu přínosný. Jednak představuje okamžik nebývale silného propojení technologie, populární kultury i teorie v utváření představ o výrazně odlišné

---

<sup>540</sup> Akcelerace v jejich pojetí už nevede nutně k vyhynutí lidského druhu a *hyperstition* představuje proces, s nímž je možné pracovat, do něhož je možné se zapojit, a který za nás už neřídí jen nelidské mytické entity (The Old Ones), ale do jisté míry v ní máme agenci i my sami.

<sup>541</sup> Henriette Gunkel, Ayesha Hameed, Simon O'Sullivan (eds.), *Futures and Fictions*. London: Repeater Books 2017, s. 23.

<sup>542</sup> Robin Mackay, Armen Avanessian (eds.), *#Accelerate: The Accelerationist Reader*. Urbanomic 2014, s. 37.

<sup>543</sup> Nick Srnicek: Navigating Neoliberalism: Political aesthetics in an age of crisis. Dostupný na WWW: <<https://medium.com/after-us/navigating-neoliberalism-f9fae2405488>> [cit. 6. 5. 2018].

<sup>544</sup> Alex Williams, *Escape Velocities*. E-flux, 2013, č. 46. Dostupný na WWW: <<https://www.e-flux.com/journal/46/60063/escape-velocities/>> [cit. 3. 4. 2018].

<sup>545</sup> O'Sullivan, Accelerationism, Hyperstition and Myth-Science, s. 13. In: *Cyclops journal: A journal of Contemporary Theory, Theory of Religion and Experimental Theory*, č. 2, s. 12–13. Dostupný na WWW: <[http://cyclopsjournal.net/1CYCLOPS%20JOURNAL\\_Issue%202\\_ONLINE.pdf](http://cyclopsjournal.net/1CYCLOPS%20JOURNAL_Issue%202_ONLINE.pdf)> [cit. 25. 7. 2018].

<sup>546</sup> Henriette Gunkel, Ayesha Hameed, Simon O'Sullivan (eds.), *Futures and Fictions*. London: Repeater Books 2017, s. 3.

<sup>547</sup> Tak charakterizuje kyberprostor i již zmiňovaná známá pasáž z *Neuromancera*.

<sup>548</sup> Steven Shaviro, *Post-Cinematic Affect*. Winchester: Zero Books 2010, s. 138.

<sup>549</sup> Václav Janoščík, Vít Bohal, Dustin Breitling (eds.), *Reinventing Horizons*. Praha: Display 2016, s. 3.

budoucnosti, ale především určitou reformulaci toho, co je technologie schopná udělat pro společnost.<sup>550</sup> Radikální představy o nových formách komunikace, rozptýlené subjektivitě a netradičních způsobech propojení se strojem kladly důraz na kreativitu a imaginaci, která budila dojem tvárnosti, schopnosti skutečně měnit nejen virtuální svět.

Moment, kdy se mluví o spekulaci jako hlavní epistemologické taktice a kdy se uvažuje nad fikcí jako nad aktivní součástí procesu konstrukce budoucnosti tak představuje i vhodnou příležitost nahlédnout diskurz rané technologie VR nikoli z pohledu úspěšnosti nebo neúspěšnosti jeho představ, ale naopak věnovat pozornost jeho stínovým budoucnostem, jejichž projektivní síla nás dnes straší svou absencí. Teď, když se VR stala poměrně rychle součástí především herního průmyslu, představují její rané sny „dělat nepředstavitelné představitelným a představitelné skutečným“<sup>551</sup> připomínku, že nové technologie (a ve stejném smyslu ani SF) nemusí být pouze součástí zábavního průmyslu, ale rovněž prostředkem reartikulace svazujících mýtů a struktur, nástrojem pro vytváření trhlín, jimiž může do současnosti vstoupit radikálně otevřená budoucnost, onen „nepředvídaný vnějšek, jenž skutečně existuje“.<sup>552</sup>

---

<sup>550</sup> Chris Chesher, Colonizing Virtual Reality. *Cultronix* 1, 1994, č. 1. Dostupný na WWW: <[https://is.muni.cz/el/1423/jaro2005/ZUR267/um/367791/Chesher\\_Colonizing\\_Virtual\\_Reality.pdf](https://is.muni.cz/el/1423/jaro2005/ZUR267/um/367791/Chesher_Colonizing_Virtual_Reality.pdf)> [vyšlo nedat.; cit. 12. 7. 2018].

<sup>551</sup> Michael Benedikt (ed.), *Cyberspace: First Steps*. Cambridge: MIT Press 1991, s. 24.

<sup>552</sup> Stephen Zepke: *Interface Aesthetics; Science-Fiction Film in the Age of Biopolitics*. Dostupný na WWW: <[https://www.academia.edu/9371294/Interface\\_Aesthetics\\_Science\\_Fiction\\_Film\\_in\\_the\\_Age\\_of\\_Biopolitics](https://www.academia.edu/9371294/Interface_Aesthetics_Science_Fiction_Film_in_the_Age_of_Biopolitics)> [vyšlo nedat.; cit. 25. 3. 2018].

## SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

AN: Myron Krueger «Videoplace». Media Art Net. Dostupný na WWW:  
<<http://www.medienkunstnetz.de/works/videoplace/>> [vyšlo nedat.; cit. 8. 8. 2018].

ANON: AltWoke Manifesto. Dostupný na WWW: <<http://tripleampersand.org/alt-woke-manifesto/>> [vyšlo 5. 2. 2017; cit. 14. 2. 2018].

AVANESSIAN, Armen, Accelerating Academia: On Hyperstition in Theory. In: BREITLING, Dustin, BOHAL, Vít, JANOŠČÍK, Václav, (eds.), *Reinventing Horizons*. Praha: Display 2016. s. 77–98.

AVANESSIAN, Armen, MALIK, Suhail, The Speculative Time Complex. In: AVANESSIAN, Armen, MALIK, Suhail (eds.), *The time complex. Post-contemporary*. Miami: [NAME] publications 2016, s. 5–56.

BAIENSON, Jeremy, KIM, Alice, YEE, Nick, Jaireh Tecarro, Sciencepunk: *The Influence of Informed Science Fiction on Virtual Reality Research*, Department of Communication, Stanford University. Dostupný na WWW:  
<<http://www.nickyee.com/pubs/Bailenson%20et%20al%20-%20SciencePunk.pdf>> [vyšlo nedat.; cit. 4. 6. 2018].

BALLARD, James Graham, *Crash*. London: Vintage 1995.

BALLARD, James Graham, Fictions of every kind. In: MACKAY, Robin, AVANESSIAN, Armen (eds.), *#Accelerate: The Accelerationist Reader*. Fallmouth: Urbanomic 2014. s. 235–240.

BARLOW, John Perry: Being in Nothingness: Virtual Reality and the Pioneers of Cyberspace. *Electronic Frontier Foundation*. Dostupný na WWW:  
<<https://www.eff.org/pages/being-nothingness>> [vyšlo nedat.; cit. 16. 7. 2018].

BAUDRILLARD, Jean, *Simulacra and simulation*. Ann Arbor: University of Michigan Press 1994 [E-book].

BAUDRILLARD, Jean, Why theory?. In: KRAUS, Chris, LOTRINGER, Sylvere (eds.), *Hatred of Capitalism. A semiotext(e) Reader*. California: Semiotext(e) 2001. s. 129–132.

BAUER, Diann, You Promised Me a Primer and You Gave Me Gossip Girl. In: BREITLING, Dustin, BOHAL, Vít, JANOŠČÍK, Václav, (eds.), *Reinventing Horizons*. Praha: Display 2016. s. 123–138.

BEECH, Amanada, Space Is No Object: The techno image and the regulations of critique. In: BREITLING, Dustin, BOHAL, Vít, JANOŠČÍK, Václav, (eds.), *Reinventing Horizons*. Praha: Display 2016. s. 33–58.

BELL, David, LOADER, Brian D., PLEACE, Nicholas, SCHULER, Douglas, *Cyberculture: The Key Concepts*. New York/London: Routledge 2004.

BENEDIKT, Michael (ed.), *Cyberspace: First Steps*. Cambridge: MIT Press 1991.

BERARDI, Franco, *After the Future*. Chico: AK Press 2011.

BILWET / ADILKNO / FILWIS, Cybermedia and the fatal attraction of realities. In: HATTINGER, Gottfried, WEIBEL, Peter (eds.), *Digital Dreams – Virtual Worlds*, Ars Electronica katalog. Linec: Veritas – Verlag, 1990. Dostupný na WWW: <<http://archive.aec.at/print/>> [vyšlo nedat.; cit: 18. 6. 2018].

BLANCHARD, Chuck, LASKO-HARVILL Ann, JONES, Lou Ellyn, What's new in reality built for two. In: HATTINGER, Gottfried, WEIBEL, Peter (eds.), *Digital Dreams – Virtual Worlds*, Ars Electronica katalog. Linec: Veritas – Verlag, 1990. Dostupný na WWW: <<http://archive.aec.at/print/>> [vyšlo nedat.; cit: 18. 6. 2018].

BRASSIER, Ray (ed.), LAND, Nick, MACKAY, Robin (ed.), *Fanged Noumena: Collected Writings 1987-2007*. Fallmouth: Urbanomic/Sequence Press 2011.

BRASSIER, Ray (ed.), MACKAY, Robin (ed.), Editor's Introduction. In: BRASSIER, Ray (ed.), LAND, Nick, MACKAY, Robin (ed.), *Fanged Noumena: Collected Writings 1987-2007*. Fallmouth: Urbanomic/Sequence Press 2011.

BRASSIER, Ray, Koncepty a objekty. In: JANOŠČÍK, Václav, LIKAVČAN, Lukáš, RŮŽIČKA, Jiří (eds), *Mysl v terénu: filosofický realismus v 21. století*. Praha: Akademie výtvarných umění v Praze, Vědecko-výzkumné pracoviště 2017, s. 43–66.

BREITLING, Dustin, BOHAL, Vít, JANOŠČÍK, Václav, (eds.), *Reinventing Horizons*. Praha: Display 2016.

BRICKEN, Meredith, BYRNE, Chris M., Summer Students in Virtual Reality A Pilot Study on Educational Applications of Virtual Reality Technology. In: WEXELBLAT, Alan (ed.): *Virtual Reality, Applications and Explorations*. Academic Press Inc, 1993, s. 199–218.

BRITS, Baylee, GIBSON, Prudence, IRELAND, Amy (eds.), *Aesthetics after Finitude*. Melbourne: Re-press 2016.

BRYANT, Levi R., Ontický princip. In: JANOŠČÍK, Václav, LIKAVČAN, Lukáš, RŮŽIČKA, Jiří (eds), *Mysl v terénu: filosofický realismus v 21. století*. Praha: Akademie výtvarných umění v Praze, Vědecko-výzkumné pracoviště 2017, s. 67–90.

BURKS, Arthur W., Pierce's Theory of Abduction. *Philosophy of Science*, vol. 13., č. 4., s. 301–306.

BYERS, Thomas B, Commodity Futures. In: KUHN, Annette (ed.), *Alien zone: cultural theory and contemporary science fiction cinema*. New York: Verso 1990, s. 39–52.

CARSTENS, Delphi, ROBERTS, Mer, Things That Knowledge Cannot Eat. In: In: REEVES-EVISON, Theo, SHAW, Jon K, (eds.), *Fiction as Method*. Berlin: Sternberg Press 2017. s. 193–234.

CARSTENS, Delphi. Hyperstition: An introduction. Delphi Carstens interviews Nick Land. Dostupný na WWW: <<http://merliquify.com/blog/articles/hyperstition-an-introduction/#.W1ZYodgzab8>> [vyšlo nedat.; cit. 15. 6. 2018].

CAVALLARO, Dani, *Cyberpunk and Cyberculture: Science Fiction and the Work of William Gibson*. London: The Athlone Press 2000.

CCRU, Communiqué Two: Message to Maxence Grunier. In: CCRU, *Writings 1997–2003*. Fallmouth: Urbanomic 2017, s. 9–12.

CCRU, Cybernetic Culture. In: MACKAY, Robin, AVANESSIAN, Armen (eds.), *#Accelerate: The Accelerationist Reader*. Fallmouth: Urbanomic 2014, s. 315–320.

CCRU, Pandemonium. In: CCRU, *Abstract Culture: Digital Hyperstition*. London: Ccru 1999, s. 53–63.

CCRU, Review of Ccru's digital *hyperstition*. CCRU, *Writings 1997–2003*. Fallmouth: Urbanomic 2017, s. 13–16.

CCRU, *Writings 1997–2003*. Fallmouth: Urbanomic 2017.

CCRU, Y2 Panik. In: CCRU, *Abstract Culture: Digital Hyperstition*. London: Ccru 1999, s. 9–14.

CCRU: A short prehistory of Ccru. Dostupný na WWW: <[https://web.archive.org/web/20040713055626/http://www.ccrunet.net:80/id\(entity\)/ccruhistory.htm](https://web.archive.org/web/20040713055626/http://www.ccrunet.net:80/id(entity)/ccruhistory.htm)> [vyšlo nedat.; cit. 2. 6. 2018].

CSICSERY-RONAY, Istvan, Jr., The SF of Theory: Baudrillard and Haraway. *Science Fiction Studies* 18, 1991, č. 3. Dostupný na WWW: <<https://www.depauw.edu/sfs/backissues/55/icr55art.htm>> [vyšlo nedat.; cit. 15. 6. 2018].

CUBONIKS, Laboria, Xenofeminismus: Politika odcizení. In: JANOŠČÍK, Václav, LIKAVČAN, Lukáš, RŮŽIČKA, Jiří (eds), *Mysl v terénu: filosofický realismus v 21. století*. Praha: Akademie výtvarných umění v Praze, Vědecko-výzkumné pracoviště 2017, s. 173–183.

DE KERCKHOVE, Derrick, Virtual reality for collective cognitive processing. In: HATTINGER, Gottfried, WEIBEL, Peter (eds.), *Digital Dreams – Virtual Worlds*, Ars Electronica katalog. Linec: Veritas – Verlag, 1990. Dostupný na WWW: <<http://archive.aec.at/print/>> [vyšlo nedat.; cit. 18. 6. 2018].

DELEUZE, Gilles, *Difference and repetition*. New York: Columbia University Press 1994.

DELEUZE, Gilles, GUATTARI, Félix, *Co je filosofie?*. Praha: Oikoymenth 2001.

ELSAESSER, Thomas, Historie rané kinematografie a multimédia: Archeologie možných budoucností. In Petr Szczepanik (ed.), *Nová filmová historie. Antologie současného myšlení o dějinách kinematografie a audiovizuální kultury*. Praha: Herrmann & synové, s. 113–131.



ERICKSON, Thomas, Artificial Realities as Data Visualization Environments: Problems and Prospects. In: WEXELBLAT, Alan (ed.): *Virtual Reality, Applications and Explorations*, Academic Press Inc, 1993, s. 1–23.

ESHUN, Kodowo, Further Considerations on Afrofuturism. *CR: The New Centennial Review*, Vol. 3, 2003, č. 2, s. 287–302.

FABUŠ, Palo. *Ontologie aneb Je možné demokratizovat realitu samu?*. Praha: Šaloun, Ateliér hostujícího pedagoga. 7. 11. 2017.

FAIRCHILD, Kim Michael, Information Management Using Virtual Reality-Based Visualizations. In: WEXELBLAT, Alan (ed.): *Virtual Reality, Applications and Explorations*, Academic Press Inc, 1993, s. 45–74.

FEKETE, John, Doing the Time Warp Again: Science Fiction as Adversarial Culture. *Science Fiction Studies*, 2001, č. 83. Dostupný na WWW: <[https://www.depauw.edu/sfs/review\\_essays/fek83.htm](https://www.depauw.edu/sfs/review_essays/fek83.htm)> [vyšlo nedat.; cit. 12. 4. 2018]

FISHER, Mark, *Flatline Constructs: Gothic Materialism and Cybernetic Theory-Fiction*. New York: Exmilitary Press New York 2018.

FISHER, Mark, *Ghosts of My Life*. Winchester: Zero Books 2014.

FISHER, Mark, Kapitalistický realismus. Praha: Rybka Publishers 2010.

FISHER, Mark, SF Capital (2001), *Transmathome*. Dostupný na WWW: <<https://archive.li/Y9eUl>> [vyšlo nedat. 2001; cit. 26. 9. 2017].

FISHER, Mark, Terminar vs. Avatar. In: MACKAY, Robin, AVANESSIAN, Armen (eds.), *#Accelerate: The Accelerationist Reader*. Fallmouth: Urbanomic 2014, s. 335–346.

FISHER, Mark, *The weird and the eerie*. London: Repeater Books 2016 [E-book].

FISHER, Scott S., *Virtual environments, personal simulation & telepresence*. In: HATTINGER, Gottfried, WEIBEL, Peter (eds.), *Digital Dreams – Virtual Worlds*, Ars Electronica katalog. Linec: Veritas – Verlag, 1990. Dostupný na WWW: <<http://archive.aec.at/print/>> [vyšlo nedat.; cit. 18. 6. 2018].

FLAXMAN, Gregory, Sci Phi: Gilles Deleuze and the Future of Philosophy. In: O’SULLIVAN, Simon, ZEPHKE, Stephen (eds.), *Deleuze, Guattari and the Production of the New*. New York/London: Continuum International Books 2008. s. 11–21.

FLUSSER, Vilém, BEC, Luis, *Vampyroteuthis Infernalis: A Treatise, with a Report by the Institut Scientifique de Recherche Paranaturaliste*. Minneapolis: Univeristy of Minesota Press 2012.

FLUSSER, Vilém: Science Fiction. *Vilem Flusser Studies*, č. 20. Dostupný na WWW: <<http://www.flusserstudies.net/sites/www.flusserstudies.net/files/media/attachments/hanff-science-fiction-en.pdf>> [vyšlo nedat.; cit. 21. 4. 2018].

- FREEDMAN, Carl Howard, *Critical theory and science fiction*. Hanover: University Press of New England 2000.
- GIBSON, Prudence, Art Theory/Fiction as Hyper Fly. In: BRITS, Baylee, GIBSON, Prudence, IRELAND, Amy (eds.), *Aesthetics after Finitude*. Re-press 2016, s. 39–54.
- GIBSON, William, *Neuromancer*. Plzeň: Laser-books s. r. o. 2010.
- GRANTHAM, Charles, Visualization of Information Flows: Virtual Reality as an Organizational Modeling Technique. In: WEXELBLAT, Alan (ed.): *Virtual Reality, Applications and Explorations*, Academic Press Inc, 1993, s. 219–238.
- GRAU, Oliver, *Virtual Art from Illusion to Immersion*, Cambridge: MIT Press 2003.
- GUATTARI, Félix, *The Machinic Unconscious: Essays in schizoanalysis*. California: Semiotext(e) 2011.
- GULLICHSEN, Eric, Virtual Reality overview. In: HATTINGER, Gottfried, WEIBEL, Peter (eds.), *Digital Dreams – Virtual Worlds*, Ars Electronica katalog. Linec: Veritas – Verlag, 1990. Dostupný na WWW: <<http://archive.aec.at/print/>> [vyšlo nedat.; cit: 18. 6. 2018].
- GUNKEL, Henriette, HAMEED, Ayesha, O’SULLIVAN, Simon (eds.), *Futures and Fictions*. London: Repeater Books 2017
- HARAWAY, Donna J., Kyborgský manifest: Věda, technologie a socialistický feminismus. In: Helena Bendová, Matěj Strnad (eds.), *Společenské vědy a audiovizie*. Praha: Nakladatelství AMU 2014. s. 607–639.
- HARAWAY, Donna J., *SF: Speculative fabulation and string figures, Documenta (13) 100 notes*. Berlin: Hatje Cantz 2012.
- HARAWAY, Donna J., *Staying with the trouble: Making Kin in the Chthulucene*. London/Durham: Duke University Press 2016.
- HARMAN, Graham, *Weird Realism: Lovecraft and Philosophy*, Winchester: Zero Books 2012.
- HAYLES, N. Katherine, *How we became posthuman*. Chicago: University of Chicago Press 1999.
- HEIM, Michael, *The metaphysics of virtual reality*. New York: Oxford University Press, 1994.
- HELSEL, Sandra K., ROTH, Judith Paris (eds.), *Virtual reality: Theory, practice, and promise*. Westport: Meckler, 1991.
- CHESHER, Chris, Colonizing Virtual Reality. *Cultronix* 1, 1994, č. 1. Dostupný na WWW: <[https://is.muni.cz/el/1423/jaro2005/ZUR267/um/367791/Chesher\\_Colonizing\\_Virtual\\_Reality.pdf](https://is.muni.cz/el/1423/jaro2005/ZUR267/um/367791/Chesher_Colonizing_Virtual_Reality.pdf)> [vyšlo nedat.; cit. 12. 7. 2018].

In: WEXELBLAT, Alan (ed.): *Virtual Reality, Applications and Explorations*, Academic Press Inc, 1993

JAMESON, Frederic, *Archaeologies of the future: the desire called utopia and other science fictions*. New York: Verso 2005.

JAMESON, Frederic, Progress Versus Utopia; or, Can We Imagine the Future?. *Science Fiction Studies* #27 9:2, 1982, s.147-58.

JANOŠČÍK, Václav, LIKAVČAN, Lukáš, RŮŽIČKA, Jiří (eds), *Mysl v terénu: filosofický realismus v 21. století*. Praha: Akademie výtvarných umění v Praze, Vědecko-výzkumné pracoviště 2017.

JANOŠČÍK, Václav, Území a mapa. Speklativní myšlení a problém *grand dehors*. *Sešit pro umění, teorii a příbuzné zóny*, 2016, č. 21, s. 8–37.

KIRBY, David, Creating a Techno-Mythology for a New Age: The Production History of 'The Lawnmower Man'. In: FERRO, David L., SWEDIN, Eric G. (eds.), *Science Fiction and Computing: Essays on Interlinked Domains*, s. 214–229.

KIRBY, David, The Future Is Now: Diegetic Prototypes and the Role of Popular Films in Generating Real-World Technological Development. *Social Studies of Science* 40, 2010, č. 1., s. 41–70.

KRAUSE, Gustavo Bernardo: Science as Fiction, Vilém Flusser's Philosophy. Dostupný na WWW: <[http://www.brasa.org/wordpress/Documents/BRASA\\_IX/Gustavo-Krause.pdf](http://www.brasa.org/wordpress/Documents/BRASA_IX/Gustavo-Krause.pdf)> [vyšlo nedat.; cit. 2. 4. 2018].

KRUEGER, Myron W., An Easy Entry Artificial Reality. In: WEXELBLAT, Alan (ed.): *Virtual Reality, Applications and Explorations*, Academic Press Inc, 1993, s. 147–162.

KUČERA, Jakub, SZCZEPANIK, Petr, Film je speciální efekt: Rozhovor se Seanem Cubitem. *ILUMINACE* 14, 2002, č. 3. (47).

KUHN, Annette (ed.), *Alien zone II: The Spaces of Science fiction Cinema*. London: Verso 1999.

KUHN, Annette (ed.), *Alien zone: cultural theory and contemporary science fiction cinema*. New York: Verso 1990.

LAND, Nick, Circuitries. In: BRASSIER, Ray (ed.), LAND, Nick, MACKAY, Robin (ed.), *Fanged Noumena: Collected Writings 1987-2007*. Fallmouth: Urbanomic/Sequence Press 2011.

LAND, Nick, Cybergothic. In: BRASSIER, Ray (ed.), LAND, Nick, MACKAY, Robin (ed.), *Fanged Noumena: Collected Writings 1987-2007*. Fallmouth: Urbanomic/Sequence Press 2011.

LAND, Nick, Katasonix. In: BRASSIER, Ray (ed.), LAND, Nick, MACKAY, Robin (ed.), *Fanged Noumena: Collected Writings 1987-2007*. Fallmouth: Urbanomic/Sequence Press 2011.

LAND, Nick, PLANT, Sadie, Cyberpositive. In: MACKAY, Robin, AVANESSIAN, Armen (eds.), *#Accelerate: The Accelerationist Reader*. Fallmouth: Urbanomic 2014, s. 303–315.

LANIER, Jaron, RUSSEL, Morgan, Riding the giant worm to saturn: post-symbolic communication in virtual reality. In: HATTINGER, Gottfried, WEIBEL, Peter (eds.), *Digital Dreams – Virtual Worlds*, Ars Electronica katalog. Linec: Veritas – Verlag, 1990. Dostupný na WWW: <<http://archive.aec.at/print/>> [vyšlo nedat.; cit: 18. 6. 2018].

LAUREL, Brenda, On dramatic interaction. In: HATTINGER, Gottfried, WEIBEL, Peter (eds.), *Digital Dreams – Virtual Worlds*, Ars Electronica katalog. Linec: Veritas – Verlag, 1990. Dostupný na WWW: <<http://archive.aec.at/print/>> [vyšlo nedat.; cit: 18. 6. 2018].

MCLELLAN, Hillary: Virtual Realities. Dostupný na WWW: <<http://members.aect.org/edtech/ed1/15/index.html>> [vyšlo nedat.; cit: 21. 7. 2018].

MEILLASOUX, Quentin, *After finitude: an essay on the necessity of contingency*. Přeložil Ray Brassier. London: Bloomsbury Academic 2012.

MEILLASOUX, Quentin, Potencialita a virtualita. In: JANOŠČÍK, Václav, LIKAVČAN, Lukáš, RŮŽIČKA, Jiří (eds.), *Mysl v terénu: filosofický realismus v 21. století*. Praha: Akademie výtvarných umění v Praze, Vědecko-výzkumné pracoviště 2017, s. 27–42.

MEILLASOUX, Quentin, *Science fiction and extro-science fiction: followed by "The billiard ball" by Isaac Asimov*. Minneapolis: Univocal 2015

MOULTHROP, Stuart, Writing Cyberspace: Literacy in the Age of Simulacra. In: WEXELBLAT, Alan (ed.): *Virtual Reality, Applications and Explorations*, Academic Press Inc, 1993, s. 77 – 90.

O’SULLIVAN, Simon, Accelerationism, Hyperstition and Myth-Science. In: *Cyclops journal: A journal of Contemporary Theory, Theory of Religion and Experimental Theory*, č. 2, s. 12–44. Dostupný na WWW: <[http://cyclopsjournal.net/1CYCLOPS%20JOURNAL\\_Issue%202\\_ONLINE.pdf](http://cyclopsjournal.net/1CYCLOPS%20JOURNAL_Issue%202_ONLINE.pdf)> [vyšlo nedat.; cit: 25. 7. 2018].

O’SULLIVAN, Simon, Accelerationism, Prometheanism and Mythotechnesis. In: BRITS, Baylee, GIBSON, Prudence, IRELAND, Amy (eds.), *Aesthetics after Finitude*. Melbourne: Re-press 2016, s. 171–190.

O’SULLIVAN, Simon, From Financial Fictions to Mythotechnesis. In: GUNKEL, Henriette, HAMEED, Ayesha, O’SULLIVAN, Simon (eds.), *Futures and Fictions*. London: Repeater Books 2017. s. 318–346.

O’SULLIVAN, Simon, Non-philosophy and Art Practice (Or Fiction as Method). In: REEVES-EVISON, Theo, SHAW, Jon K, (eds.), *Fiction as Method*. Berlin: Sternberg Press 2017. s. 277–324.

O’SULLIVAN, Simon, The production of the new and the care of the self. In: In: O’SULLIVAN, Simon, ZEPHKE, Stephen (eds.), *Deleuze, Guattari and the Production of the New*. New York/London: Continuum International Books 2008. s. 91–103.

- O'SULLIVAN, Simon: Fiction: Seven moments in a fiction about fiction. Dostupný na WWW: < <https://www.simonosullivan.net/art-writings/fiction.pdf> > [vyšlo nedat.; cit. 7. 4. 2018]
- O'Sullivan, Simon: From Science Fiction to Science Fictioning: SF's Traction on the Real. *Research online*. Dostupný na WWW: < <http://research.gold.ac.uk/19772/> > [vyšlo 31. 12. 2017; cit. 26. 7. 2018].
- PLANT, Sadie, *Zeros + ones : digital women + the new technoculture*. London: Fourth Estate 1997.
- POPIEL, Anne: The Art of the Vampyrotheutis, *Flusser Studies*, č. 9. Dostupný na WWW: <<http://www.flusserstudies.net/sites/www.flusserstudies.net/files/media/attachments/popiel-vampyrothuetis.pdf>> [vyšlo nedat.; cit. 5. 4. 2018].
- REEVES-EVISON, Theo, SHAW, Jon K, (eds.), *Fiction as Method*. Berlin: Sternberg Press 2017.
- REEVES-EVISON, Theo, Surface Fictions. In: GUNKEL, Henriette, HAMEED, Ayesha, O'SULLIVAN, Simon (eds.), *Futures and Fictions*. London: Repeater Books 2017, s. 295–317.
- RHEINGOLD, Howard, *Virtual Reality*. New York: Summit Books/Simon and Schuster 1991.
- ROBERTSON, Adi, ZELENKO, Michael: Voices from the virtual past: An oral history of a technology whose time has come again. Dostupný na WWW: <<https://www.theverge.com/a/virtual-reality>> [vyšlo nedat.; cit. 25. 7. 2018].
- ROBINETT, Warren, Head-Mounted Display project. In: HATTINGER, Gottfried, WEIBEL, Peter (eds.), *Digital Dreams – Virtual Worlds*, Ars Electronica katalog. Linec: Veritas – Verlag, 1990. Dostupný na WWW: <<http://archive.aec.at/print/>> [vyšlo nedat.; cit. 18. 6. 2018].
- ROBINS, Kevin, Cyberspace and the World we live in. *Body and Society*, vol 1. (3-4), 1995, s. 135 - 155.
- RUSHKOFF, Douglas, *Cyberia: life in the trenches of hyperspace*. San Francisco: Harper 1994.
- SALEMY, Mohammad, An Introduction to the Cybernetic Science Non-fiction of Contemporary Geopolitics. In: BREITLING, Dustin, BOHAL, Vít, JANOŠČÍK, Václav, (eds.), *Reinventing Horizons*. Praha: Display 2016. s. 59–76.
- SHAMBAUGH, Chris, CORTEX, Maudlin, The Emergence of Hyperstition. In: BRITS, Baylee, GIBSON, Prudence, IRELAND, Amy (eds.), *Aesthetics after Finitude*. Melbourne: Re-press 2016, s. 203–216.
- SHAVIRO, Steven, *Connected or What It Means to Live in the Network Society*. Minneapolis: University of Minnesota Press 2003.
- SHAVIRO, Steven, *Discognition*. London: Repeater books 2016.

SHAVIRO, Steven, Hyperbolic futures Speculative Finance and Speculative Fiction. *The Cascadia Subduction Zone: A literary quarterly*, vol. 1, 2011, č. 2.

SHAVIRO, Steven, *No Speed Limit: Three Essays on Accelerationism*. Minneapolis: University of Minnesota Press 2015 [E-book].

SHAVIRO, Steven, Novelty and Double Causality in Kant, Whitehead and Deleuze. In: O'SULLIVAN, Simon, ZEPHKE, Stephen (eds.), *Deleuze, Guattari and the Production of the New*. New York/London: Continuum International Books 2008. s. 206–216.

SHAVIRO, Steven, *Post-Cinematic Affect*. Winchester: Zero Books 2010.

SHAVIRO, Steven: Unpredicting the Future. *Alienocene*. Dostupný na WWW: <<https://alienocene.files.wordpress.com/2018/04/unpredicting-to-print.pdf>> [vyšlo 31. 3. 2018; cit: 10. 4. 2018].

SIEBERS, Johan. *The method of speculative philosophy: an essay on the foundation of Whitehead's metaphysics*. Kassel: Kassel university press 2002.

SPRING, Michael B. Informating with Virtual reality. In: HELSEL, Sandra K., ROTH, Judith Paris (eds.), *Virtual reality: Theory, practice, and promise*. Westport: Meckler, 1991, s. 3–18.

SPRINGER, Claudia, Psycho-cybernetics in films of the 1990s. In: KUHN, Annette (ed.), *Alien zone II: The Spaces of Science fiction Cinema*. London: Verso 1999, s. 203–220.

SRNICEK, Nick, Postcapitalist Futures. In: BREITLING, Dustin, BOHAL, Vít, JANOŠČÍK, Václav, (eds.), *Reinventing Horizons*. Praha: Display 2016, s. 15–32.

SRNICEK, Nick, WILLIAMS, Alex, #Accelerate: Manifesto for an Accelerationist Politics. In: MACKAY, Robin, AVANESSIAN, Armen (eds.), *#Accelerate: The Accelerationist Reader*. Fallmouth: Urbanomic 2014, s. 347–362.

SRNICEK, Nick, WILLIAMS, Alex, *Inventing the Future*. New York: Verso Books 2015.

SRNICEK, Nick: Navigating Neoliberalism: Political aesthetics in an age of crisis. *Medium*. Dostupný na WWW: <<https://medium.com/after-us/navigating-neoliberalism-f9fae2405488>> [vyšlo 20. 10. 2015; cit. 6. 5. 2018].

STENGER, Nicole: Brave New Virtual World. Dostupný na WWW: <<http://www.nicolestenger.com/leaking-rainbow2.htm>> [vyšlo nedat.; cit. 21. 7. 2018].

STERLING, Bruce, The future of cyberspace: wild frontier vs. Hyperreal estate. In: HATTINGER, Gottfried, WEIBEL, Peter (eds.), *Digital Dreams – Virtual Worlds*, Ars Electronica katalog. Linec: Veritas – Verlag, 1990. Dostupný na WWW: <<http://archive.aec.at/print/>> [vyšlo nedat.; cit: 18. 6. 2018].

SVATOŇOVÁ, Kateřina, *Odpoutané obrazy: Archeologie českého virtuálního prostoru*. Praha: Academia 2013.

THACKER, Eugene, *In the Dust of This Planet*. Winchester: Zero Books 2010.

THACKER, Eugene, SF, Technoscience, Net.art: The Politics of Extrapolation. *Art Journal* 59, 2000, č. 3, s. 64–73.

VINCENT, John Vincent, WYSHYNSKI, Susan, Full-Body Unencumbered Immersion in Virtual Worlds (The Vivid Approach and the Mandala® VR System). In: WEXELBLAT, Alan (ed.): *Virtual Reality, Applications and Explorations*, Academic Press Inc, 1993, s. 123–144.

WALSER, Randal, Doing it directly the experiential design of cyberspaces. In: HATTINGER, Gottfried, WEIBEL, Peter (eds.), *Digital Dreams – Virtual Worlds*, Ars Electronica katalog. Linec: Veritas – Verlag, 1990. Dostupný na WWW: <<http://archive.aec.at/print/>> [vyšlo nedat.; cit: 18. 6. 2018].

WALSER, Randal, Elements of a cyberspace playhouse. In: HELSEL, Sandra K., ROTH, Judith Paris (eds.), *Virtual reality: Theory, practice, and promise*. Westport: Meckler, 1991, s. 51–64.

WALSER, Randal. The emerging technology of cyberspace. In: HELSEL, Sandra K., ROTH, Judith Paris (eds.), *Virtual reality: Theory, practice, and promise*. Westport: Meckler, 1991. s. 35–40.

WEGNER, Phillip, *Life between Two Deaths, 1989-2001: U.S. Culture in the Long Nineties*. Durham: Duke University Press 2009.

WEIBEL, Peter, Virtual worlds: the emperor's new bodies. In: HATTINGER, Gottfried, WEIBEL, Peter (eds.), *Digital Dreams – Virtual Worlds*, Ars Electronica katalog. Linec: Veritas – Verlag, 1990. Dostupný na WWW: <<http://archive.aec.at/print/>> [vyšlo nedat.; cit: 18. 6. 2018].

WEXELBLAT, Alan, The Reality of Cooperation: Virtual Reality and CSCW. In: WEXELBLAT, Alan (ed.): *Virtual Reality, Applications and Explorations*, Academic Press Inc, 1993. s. 23–44.

WHITEHEAD, Alfred North, *Adventures of Ideas*, New York: The Free Press 1985.

WHITEHEAD, Alfred North, *Process and Reality; an essay in cosmology*. New York: The Free Press 1978.

WILLEMS, Brian, *Speculative Realism and Science Fiction*. Edinburgh: Edinburgh University Press 2017.

WILLIAMS, Alex, Escape Velocities. *E-flux*, 2013, č. 46. Dostupný na WWW: <<https://www.e-flux.com/journal/46/60063/escape-velocities/>> [vyšlo nedat., 2013; cit. 3. 4. 2018].

WOOLEY, Benjamin, *Virtual Worlds: A Journey in Hype and Hyperreality*. London: Penguin Books 1992.

ZEPHKE, Stephen: *Beyond Cognitive Estrangement; The Future of Science-Fiction Cinema*. Dostupný na WWW:

<[https://www.academia.edu/6464994/Beyond\\_Cognitive\\_Estrangement\\_The\\_Future\\_of\\_Science-Fiction\\_Cinema](https://www.academia.edu/6464994/Beyond_Cognitive_Estrangement_The_Future_of_Science-Fiction_Cinema)> [vyšlo nedat.; cit. 25. 5. 2018].

ZEPHKE, Stephen: *Interface Aesthetics; Science-Fiction Film in the Age of Biopolitics*. Dostupný na WWW: <[https://www.academia.edu/9371294/Interface\\_Aesthetics\\_Science\\_Fiction\\_Film\\_in\\_the\\_Age\\_of\\_Biopolitics](https://www.academia.edu/9371294/Interface_Aesthetics_Science_Fiction_Film_in_the_Age_of_Biopolitics)> [vyšlo nedat.; cit. 25. 3. 2018].

ZIELINSKI, Siegfried, *Audiovisions: Cinema and Television as Entr'actes in History*. Amsterdam: Amsterdam University Press 1999.



## SEZNAM CITOVANÝCH FILMŮ

*Arkáda* (Arcade, Albert Pyun, 1993)

*Brainscan* (Brainscan, John Flynn, 1994)

*Brainstorm* (Brainstorm, Douglas Trumbull, 1983)

*Darkdrive* (Darkdrive, Phillip J. Roth, 1997)

*Divoké palmy* (Wild Palms, Peter Hewitt, Keith Gordon, Kathryn Bigelow, Phil Joanou, 1993)

*Evolver* (Evolver, Mark Rosman, 1995)

*Existenz* (Existenz, David Cronenberg, 1999)

*Johnny Mnemonic* (Johnny Mnemonic, Robert Longo, 1995)

*Matrix* (The Matrix, Lana Wachowski, Lilly Wachowski, 1999)

*Nebezpečná síť* (Hackers, Iain Softley, 1995)

*Nirvana* (Nirvana, Gabriele Salvatores, 1997)

*Příběh hraček* (Toy Story, John Lasseter, 1995)

*Ready Player One: Hra začíná* (Ready Player One, Steven Spielberg, 2018)

*Skandální odhalení* (Disclosure, Barry Levinson, 1994)

*To je vražda, napsala*. 263. díl, Virtuální vražda [epizoda televizního seriálu]. USA, CBS, 31. 10. 1993.

*Trávníkář* (Lawnmower Man, Brett Leonard, 1992)

*Trávníkář 2: Odvrácená strana vesmíru* (Lawnmower Man 2: Beyond Cyberspace, Farhad Mann, 1996)

*Tron* (Tron, Steven Lisberger, 1982)

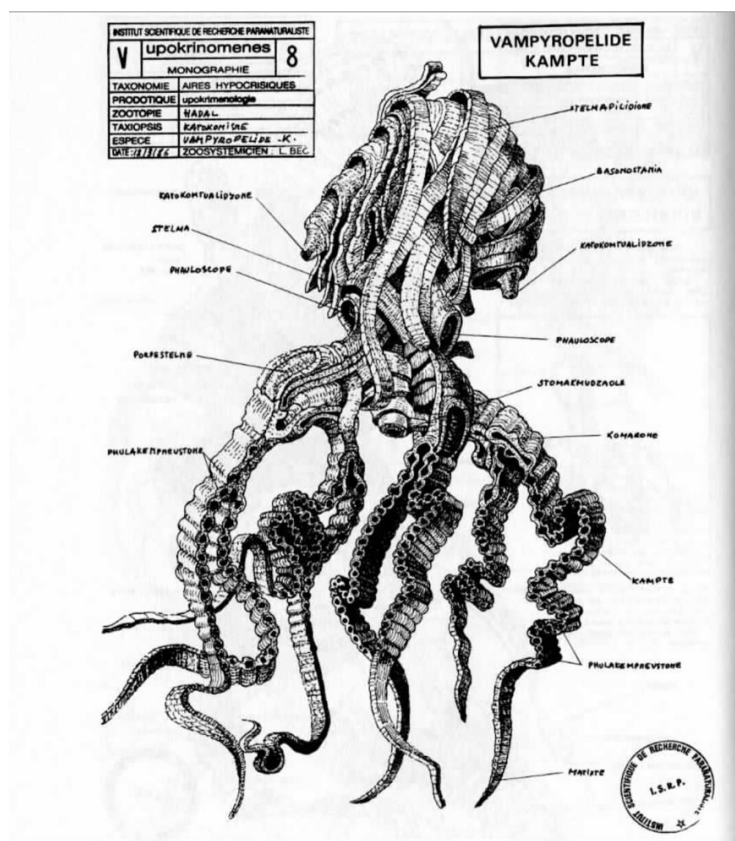
*Třinácté patro* (The Thirteenth Floor, Josef Rusnak, 1999)

*Virtuozita* (Virtuosity, Brett Leonard, 1995)

*VR Troopers* (VR Troopers, John Blizек, 1994–1996)

*Zvláštní dny* (Strange Days, Kathryn Bigelow, 1995)

## OBRAZOVÁ PŘÍLOHA



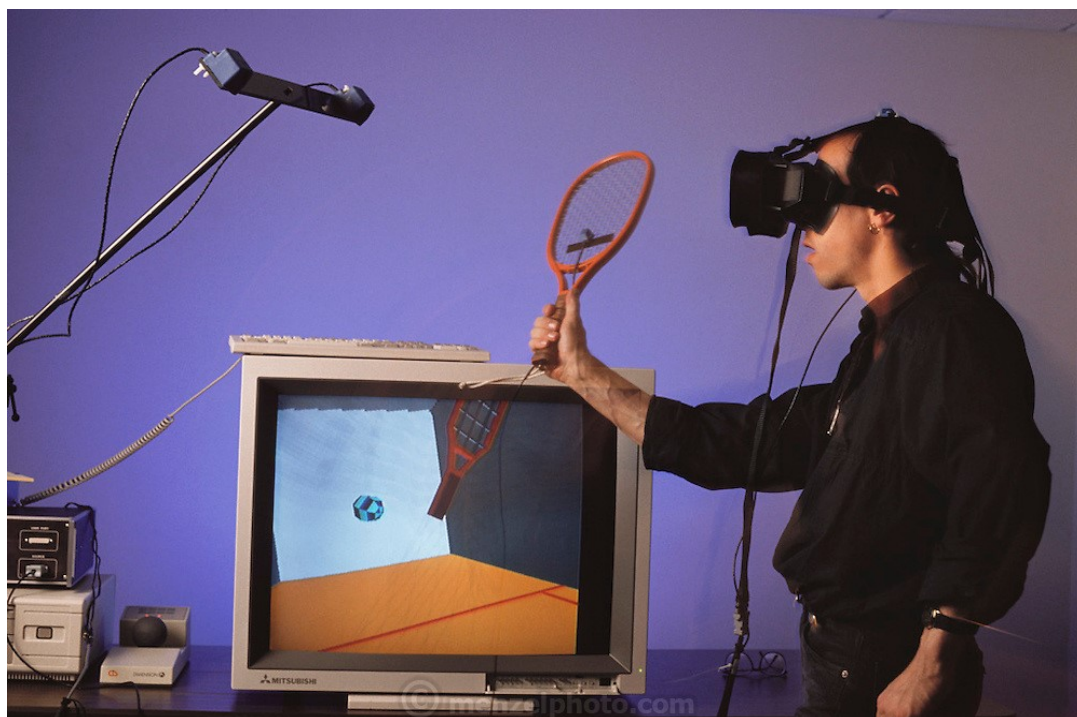
**Obr. 1** (Vampýrovka hlubinná, ilustrace z knihy *Vampyreuteuthis Infernalis*)



**Obr. 2** (prototyp sestavený v NASA, 1985), zdroj: <https://airandspace.si.edu/collection-objects/headset-virtual-reality-prototype>



**Obr. 3** (Data Glove), zdroj: <http://www.chilton-computing.org.uk/inf/literature/reports/p003.htm>



**Obr. 4** (Cyberspace od firmy Autodesk), zdroj: <http://menzelphoto.photoshelter.com/image/I0000UI0P5.YxtcU>





**Obr. 5** (*Trávníkář*, headset of firmy VPL Research)



**Obr. 6** (*Evolver*)



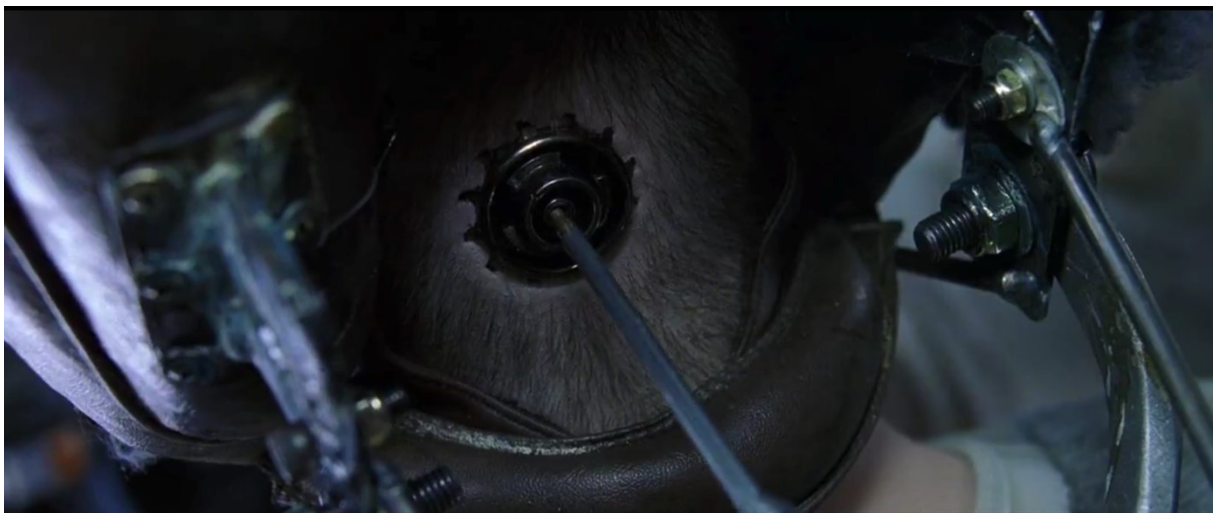
**Obr. 7** (*Arkáda*)



**Obr. 8** (*Zvláštní dny*)



**Obr. 9** (*Nirvana*)



**Obr. 10** (*Matrix*)





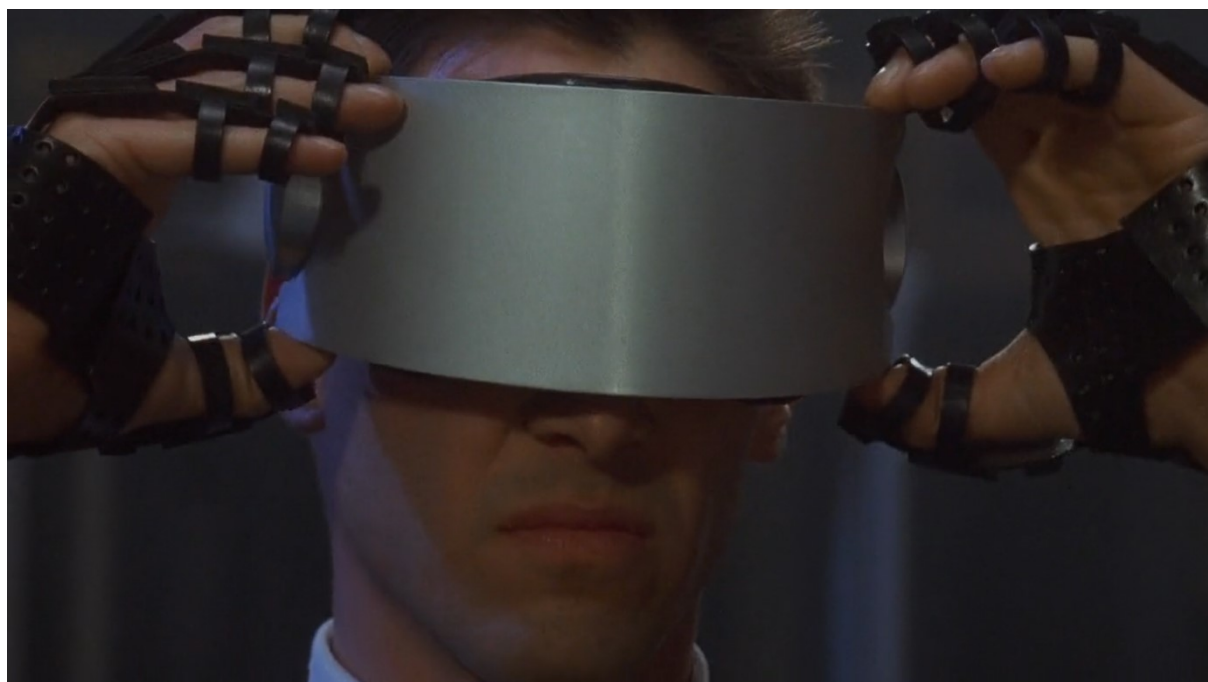
**Obr. 11** (*Skandální odhalení*)



**Obr. 12** (*Skandální odhalení*)



**Obr. 13** (*Johnny Mnemonic*, krabice od datových rukavic)

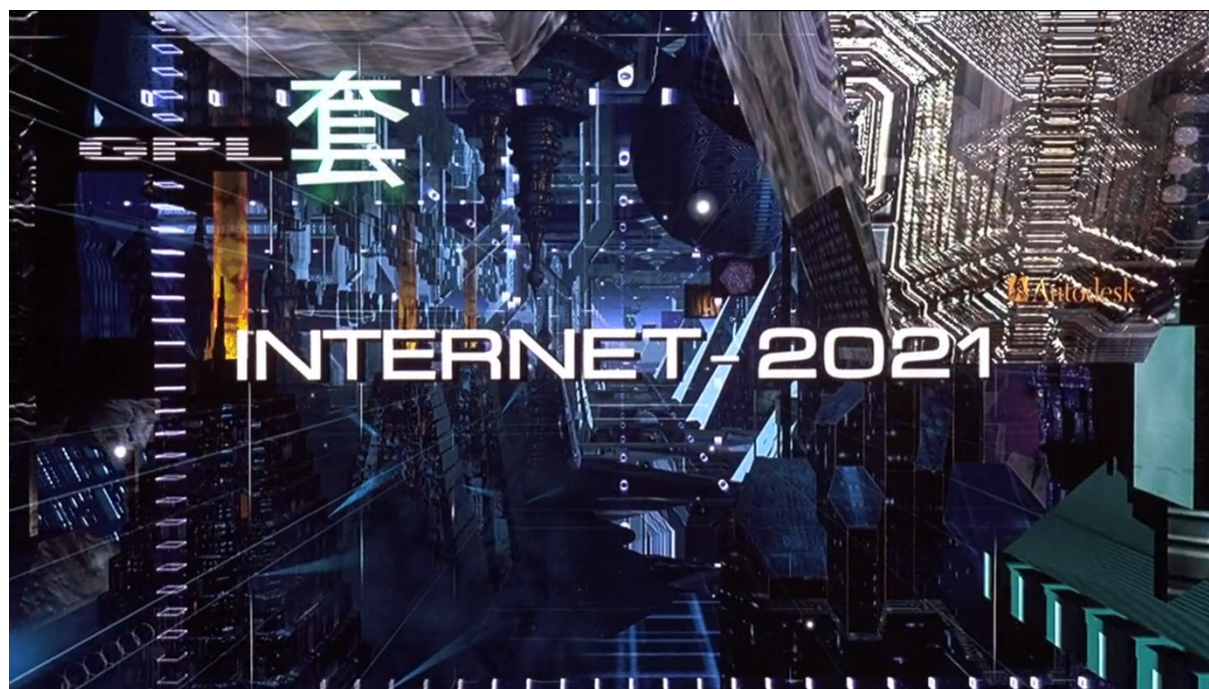


**Obr. 14** (*Johnny Mnemonic*, Thompson EyepPhones)





Obr. 15 (model EyePhone od společnosti VPL) , zdroj: <https://flashbak.com/jaron-laniers-eyephone-head-and-glove-virtual-reality-in-the-1980s-26180/>



Obr. 16 (*Johnny Mnemonic*)

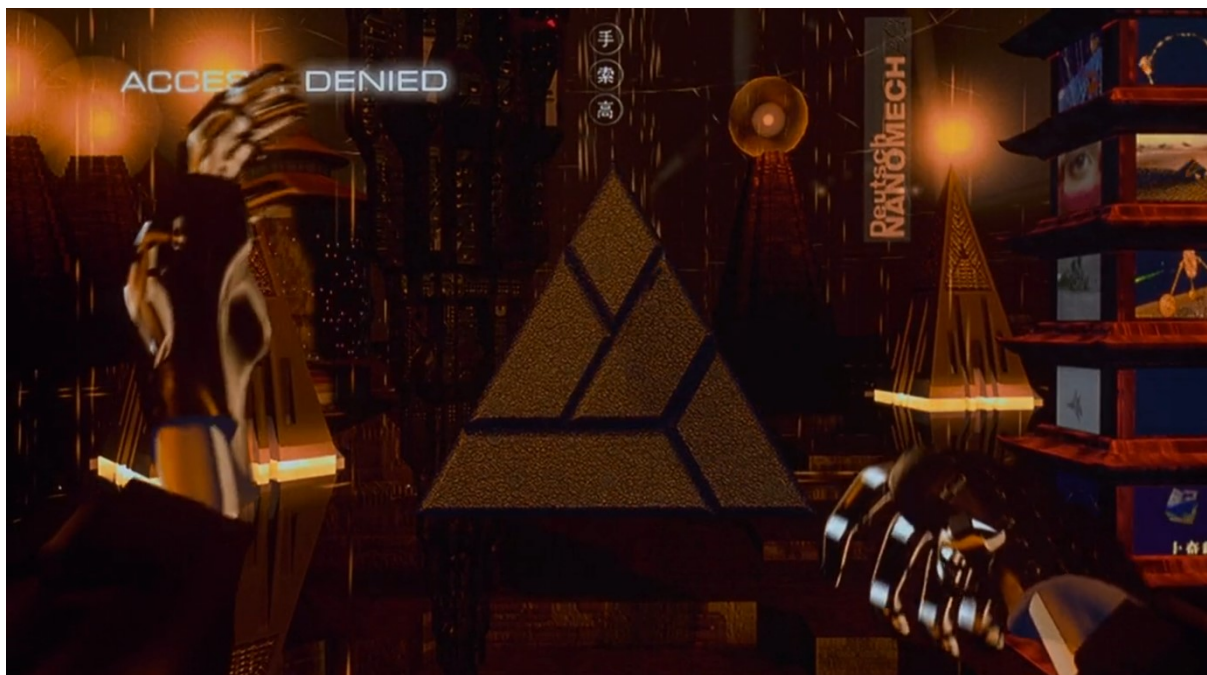


**Obr. 17** (*Johnny Mnemonic*)

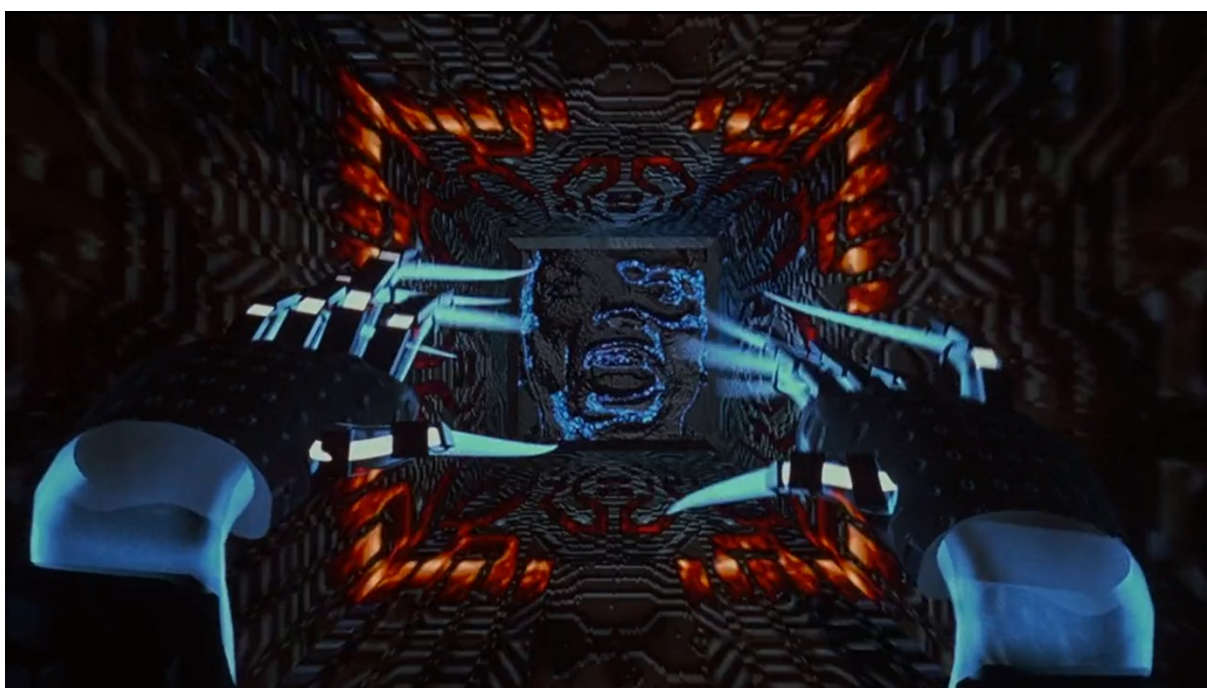


**Obr. 18** (*Johnny Mnemonic*)





Obr. 19 (*Johnny Mnemonic*)



Obr. 20 (*Johnny Mnemonic*)



**Obr. 21** (*Trávníkář*, skutečná ruka)



**Obr. 22** (*Trávníkář*, virtuální ruka v následujícím záběru)

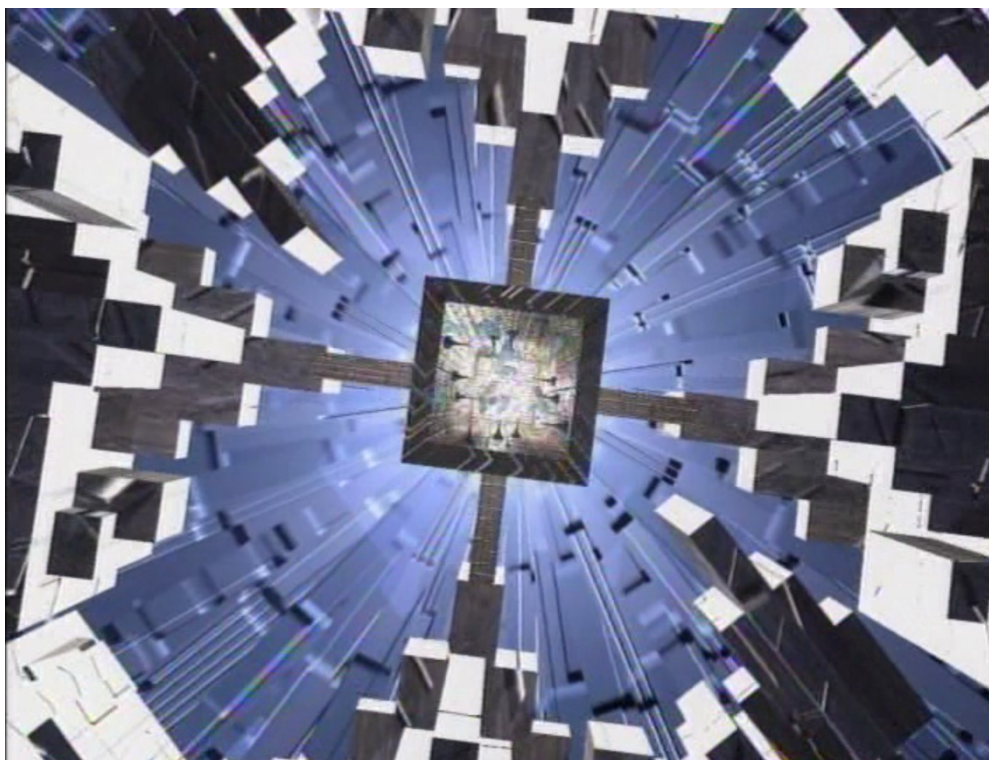


**Obr. 23** (*Skandální odhalení*)

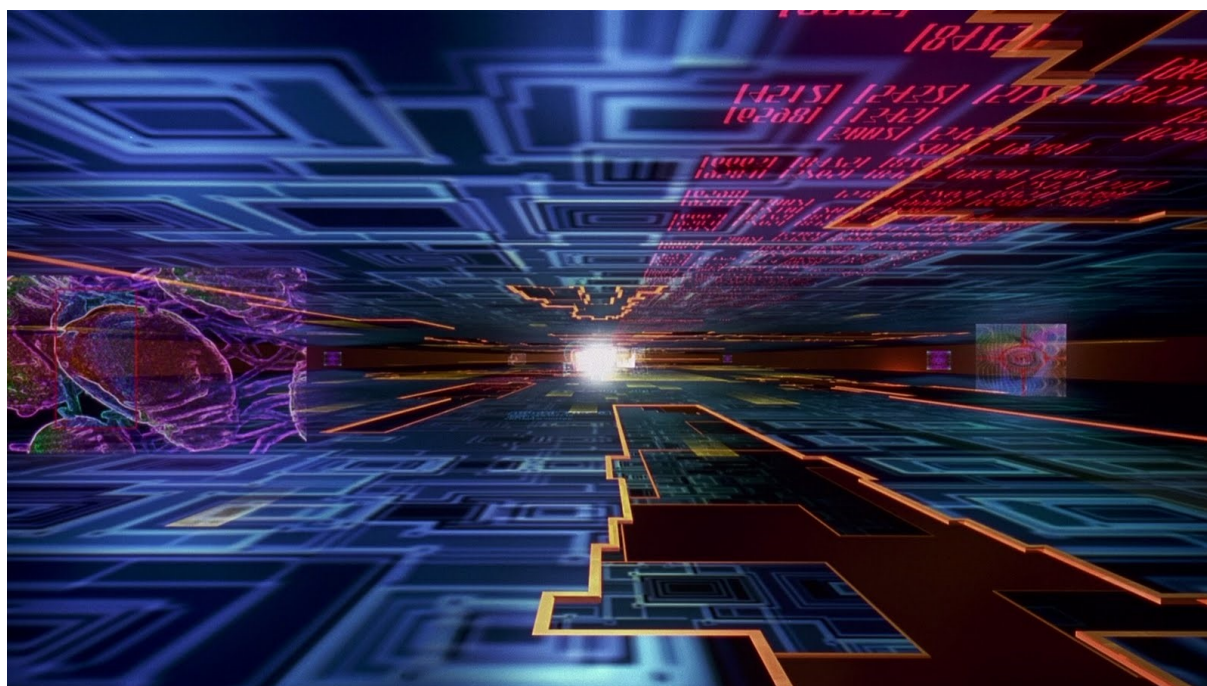


**Obr. 24** (*Darkdrive*)





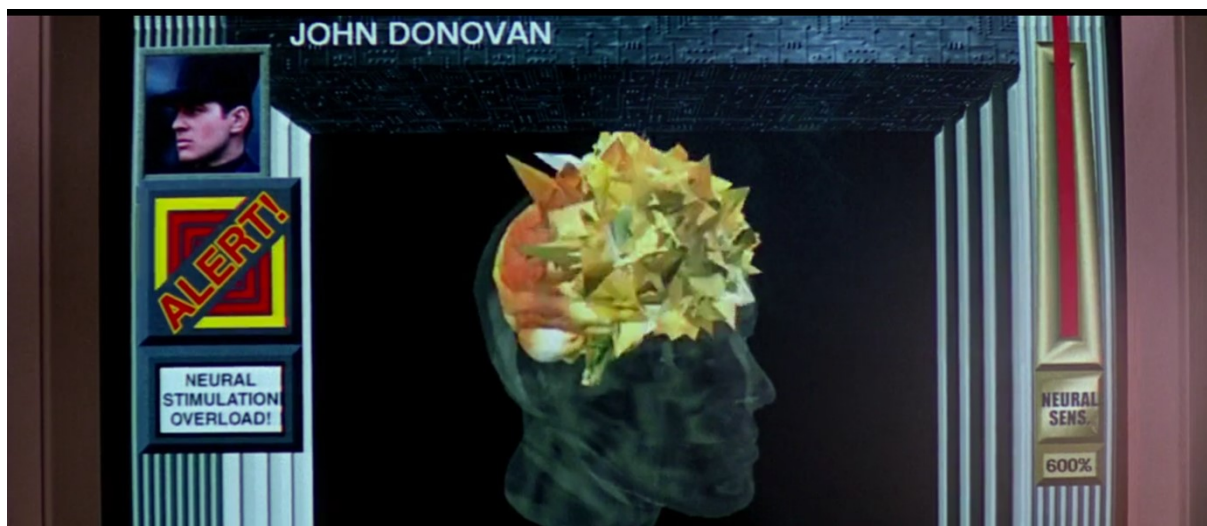
Obr. 25 (*Arkáda*)



Obr. 26 (*Johnny Mnemonic*)



**Obr. 27** (*Trávníkář*, prázdný kybernetický oblek)



**Obr. 28** (*Virtuozita*, nervové přetížení)



**Obr. 29** (*Darkdrive*, útok přes síť)



**Obr. 30** (*Nirvana*)





**Obr. 31** (*Trávníkář*, hra pro dva)



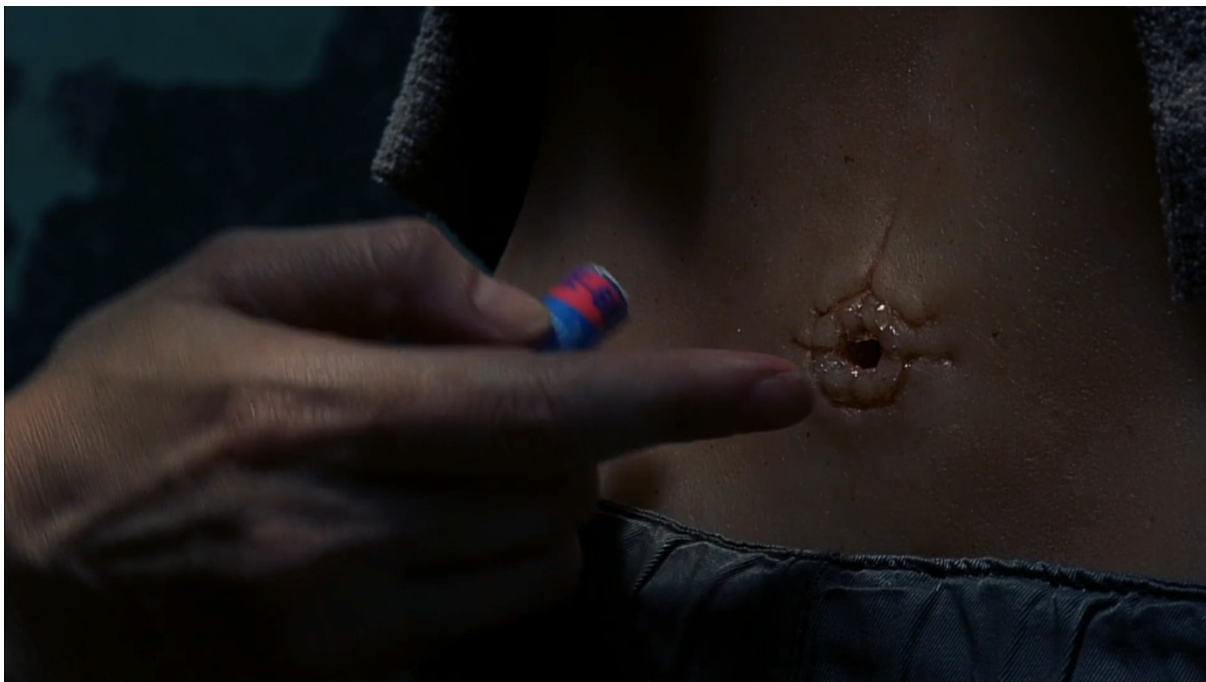
**Obr. 32** (*Trávníkář*, hra pro dva)



**Obr. 33** (*Trávníkář*, rozšiřování mentálních schopností)



**Obr. 34** (*Existenz*, organická VR konzole)

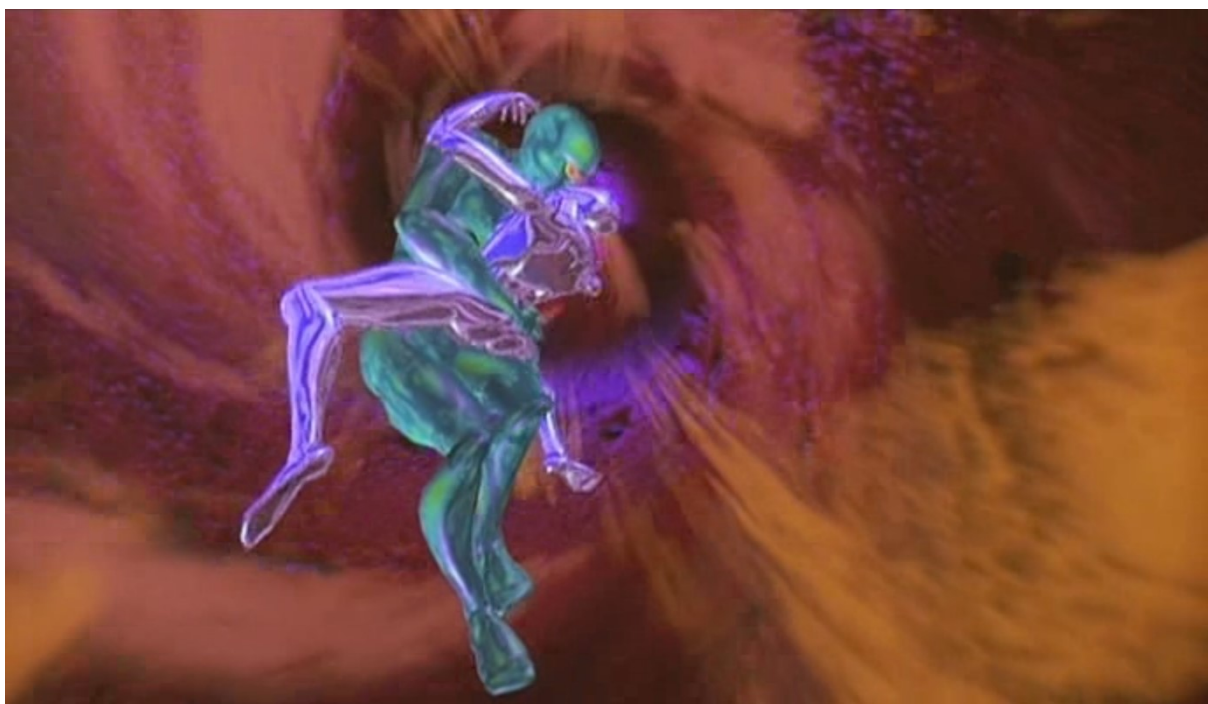


Obr. 35 (*Existenz*)



Obr. 36 (*Existenz*, kolektivní hra)





**Obr. 37** (*Trávníkář*)



**Obr. 38** (*Brainstorm*)



**Obr. 39** (*Brainstorm*)



**Obr. 40** (*Brainstorm*)



**Obr. 41** (*Brainstorm*)





**Obr. 42** (*Matrix*, pochopení kódu)



**Obr. 43** (*Matrix*, ovládání virtuálního světa)



the future happens  
before the present

**Obr. 44** (ilustrace k textu *The Speculative Time Complex*, Andreas Töpfer)